Belgien bfr 169,- Dänemark dkr 31 Griechenland dr 1.300 Italien Lit 7.900 Luxemburg Lfr 169,- Niederlande hfl 8,90 Österreich öS 59,- Schweiz sfr 7,90 Spanien Pts 690 ISSN 0946-6290 B 41045 COMPUTEC VERLAG

PC ACTION CD

5/97 DAS PROFI-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

NUR 7,90 DM +CD-ROM

Moto Racer

EAs brillantes Biker-Rennspiel

Lucas Arts' Outlaws

Test des Monats: High Noon am Monitor

MIT CD-ROM

Ihr AOL Zugang

Registrierungsnummer: 3X–9811–9927

Registrierungspasswort: AHEAD–FEATS

61047

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:
Computec Verlag • Reklamationen PC Action • Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

MIT GRÖSSTEM TIPS & TRICKS-TEIL

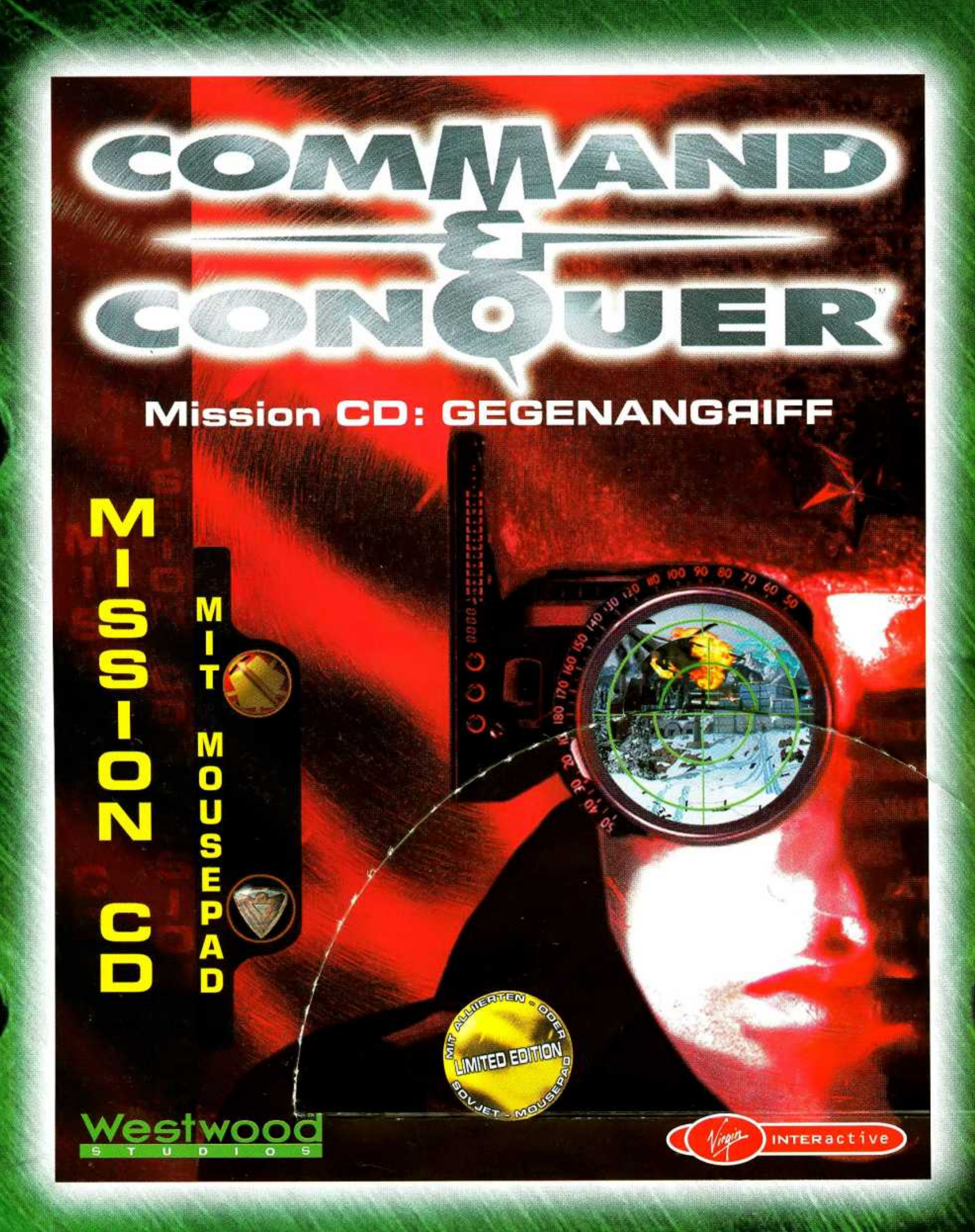
Spieletips zu:
MDK, Flying Corps, Lords of the Realms 2, Master of Orion 2, u.v.m.

Im Heft: Formel 1, C&C Gold und Gegenangriff, Comanche 3, ...

Next Generation: Die neuen 64-stimmigen Soundkarten im Test



NUR ECHT IN DIESER VERPACKUNG!



Der Gegenangriff rollt: acht neue Alliierten-Einzelmissionen, acht neue Sowjet-Einzelmissionen, neue Spezialeinheiten, versteckte Geheimlevels und zahlreiche Multiplayer-Karten. Alles komplett in deutsch und original von Westwood. Und obendrauf gibt's dann noch ein Mousepad. Natürlich auch original von Westwood.

WARNUNG! +++ WARNUNG! +++ WARNUNG! +++ WARNUNG! +++ WARNUNG! +++ WARNUNG! +++ WARNUNG!

Alle anderen im Verkehr befindlichen Ad-on-CDs sind nichtoffizielle, nicht genehmigte Fälschungen ohne Einzelmissionen. Drum merke: Nur wo Westwood draufsteht, ist auch Westwood drin!

HOTLINE 040/39 11 13 · INTERNET www.vie.co.uk



PLATZNOT

Wir befinden uns im Jahre 1997 nach Christus. Der ganze Verlag ist in die Nürnberger Roonstraße umgezogen... Der ganze Verlag? Nein! Eine von unbeugsamen PC Action-Redakteuren bevölkertes Büro hört nicht auf, sich gegenseitig bei der Platzverteilung Widerstand zu leisten....

Christian M.: So, meine Herren, wir befinden uns also in unserem neuen PC Action-Hauptquartier. Nehmen Sie Platz!

Alex: Würden wir ja gerne, aber bitte, wo denn, nachdem Sie sich hier schon überall breit gemacht haben? Vielleicht sollten Sie sich auf die andere Seite Ihres Schreibtisches setzen, dann wären Sie wenigstens näher bei Ihren Füßen, Herr Müller!

Christian M.: Wenn Sie in unserem neuen Büro nach Ihrem Gutdünken schalten und walten könnten, würde sich nach bestenfalls zwei Wochen jeder Bergepanzer der Bundeswehr im Morast alter Pizzakartons und überfüllter Aschenbecher festfahren, Herr Geltenpoth. Also muß ich Sie alle auffordern, meiner Platzanweisung Folge zu leisten.

Christian B.: Das ist ja wohl der Gipfel der Tyrannei. Wenn Sie meinen, ich markiere hier den schicksalsergebenen Abwarter, haben Sie sich geschnitten. Schon mal was von Gewohnheitsrecht gehört? Als Dauerkarteninhaber für die Südtribüne des Westfalenstadions gehöre ich auf jeden Fall auf die Sonnenseite des Lebens, also ans Südfenster.

Alex: Kommt nicht in Frage. Da sitze ich schon. Das Südfenster ist der angestammte Platz für Feldherren und Dungeon-Meister. Aber wenn Sie mich nach einem geeigneten Biotop für Sie fragen, könnte mir schon das eine oder andere einfallen. Dunkelkammer, Bahnhofsmission, SOS-Kinderdorf? Wirtschaftssimulanten und Sesselsportlern wie Ihnen steht doch die Welt offen!

Christian B.: Sie als rollenspielende Kellerassel sollten lieber aufpassen, daß Sie bei Sonnenaufgang nicht zu Staub zerfallen. Im Rahmen meiner Fürsorgepflicht bin ich gegenüber der Verlagsleitung für die artgerechte Haltung der Redakteure verantwortlich. Also ab in die Rumpelkammer, Herr Geltenpoth.

Herbert: Wer Ihnen so zuhört, der weiß, wie es im Fegefeuer zugeht. Dennoch eine bescheidene Frage. Hat irgendjemand was dagegen, wenn ich für eine halbe Stunde den Raum verlasse, später ihre Leichname von der Abdeckerei abholen lasse und mir dann einfach einen Platz aussuche?

Christian B.: Schweigt stille! Habe ich soeben etwa das zittrige Stimmchen unseres Redaktionsgreises vernommen? Nehmen Sie mal einen tiefen Schluck aus der Entkalkerflasche und blicken Sie der traurigen Wahrheit ins Gesicht, Herr Aichinger. Dem Architekten war nämlich die ganze Absonderlichkeit und Widersinnigkeit Ihrer Tätigkeit in unserer Redaktion derart peinlich bewußt, daß er einen festen Arbeitsplatz für Sie im Grundriß erst gar nicht eingeplant hat. Auf ihrem neuen Bürostuhl eignen Sie sich aber Gott sei Dank ganz hervorragend für knappe Büroflächen. Wir schieben Sie einfach hin und her, wenn Sie mal im Weg sind.

Herbert: Solange Sie an jedem Kindergeburtstag teilnehmen können ohne aufzufallen, will ich Ihre infantilen Äußerungen noch einmal überhören, Herr Bigge. Während in meinem Falle der Herrgott mit Wohlgefallen auf seine Schöpfung blicken kann, hat es bei Ihnen eben nur noch zum latent pubertierenden Jüngling mit einer ausgeprägten Ballomanie gelangt.

Alex: Stimmt. Der Bigge ist unberechenbar wie ein Kleinkind, dem man seinen Brummkreisel wegnimmt. Ehe wir uns es versehen, taucht er hier mit seinem Borussia-Fanclub in Kompaniestärke auf und intoniert Dortmunder Stadion-Gassenhauer. Vielleicht sollten wir ihn wirklich ans Südfenster lassen. Der Klügere gibt schließlich nach.

Christian M.: Dann würde bei Ihnen ja mit naturgesetzmäßiger Sicherheit jede Sessellehne zusammenbrechen, Herr Geltenpoth. Aber bevor Herr Bigge seine verbale Leichenfledderei gegenüber Herrn Aichinger fortsetzt, soll er meinetwegen seinen Willen bekommen. Aber daß Sie sich ja nicht zu oft am Fenster zeigen! Am Ende dämmert es den Nachbarn noch, daß man Sie aufgrund Ihrer bloßen Existenz wegen groben Unfugs belangen kann...

DIE REDAKTION

CHRISTIAN MÜLLER
Actionspiele, Simulationen
29 Jahre, hört ungewöhnliche Klänge, mag Neues, spielt Basketball, „macht" gerne Zeitschriften.

ALEXANDER GELTENPOTH
Strategie, Rollenspiele
24 Jahre, liebäugelt mit jedem Rollenspiel und begeistert sich für anspruchsvolle Strategiespiele.

CHRISTIAN BIGGE
WiSims, Sport- und Rennspiele
30 Jahre, Sport-Freak in allen Lebenslagen, Genießer und zwölfter Mann des BVB Dortmund.

HERBERT AICHINGER
Actionspiele, Adventures
35 Jahre, spielt gerne Games mit viel schwarzem Humor und schlägt zuweilen im WWW Wurzeln.


DER
IST
OBWOHL ER
JA EIGENTLI
Hotline: 040/39 11 13
BESSER PASSE
The Maxis Sports and Maxis name and logo are registered trademarks of Maxis Ltd. The Kick Off 97 name and logo are registered trademarks of Anco Ltd. and Maxis Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights

BALL
RUND.
ECKIG
H VIEL
WÜRDE.



Ganz egal, ob rund oder eckig, das

Ding muß ins Tor. Ob im Meisterschafts-

Modus mit über zweihundertfünfzig

europäischen Vereinsmannschaften,



im Champions-League-Modus der

Meister oder in den selbst erstellten

Ligen und Pokalwettbewerben.

Na dann, ran an die Pille.





PC CD-ROM
Komplett in deutsch.



INHALT



TEST DES MONATS:

Outlaws

Trotz aller Star Wars-Euphorie bastelt Lucas Arts in diesem Jahr auch noch an anderen Highlights. Vor dem langerwarteten Monkey Island 3 haben wir schon in dieser Ausgabe die englische Verkaufsversion des Western-Abenteuers Outlaws unter die Lupe nehmen können. Die Mischung aus 3D-Schießerei und Abenteuer wurde mit Zeichentrick-Sequenzen à la Vollgas garniert.

SEITE 40

RUBRIKEN

SEITE 28

THEMA DES MONATS:

Star Trek Generations

Schon seit über zwei Jahren entwickelt nun Microprose an seinem zweiten Spiel über die erfolgreichste Science Fiction-Story aller Zeiten, und langsam wirft die Fertigstellung ihre Schatten voraus. Für uns Grund genug, einen ersten Blick auf Picards und Kirks Aktivitäten zu riskieren.

AKTUELL

VORSCHAU

TESTS

SPIELERFORUM

SPIELETIPS

KURZTIPS

HARDWARE

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 52

TEST:

Command & Conquer: Der Gegenangriff

Mit 16 komplett neuen Einzelspieler-Missionen, Dutzenden Mehrspieler-Karten und sogar einigen neuen Einheiten ist Westwoods Add-On zu Alarmstufe Rot schon fast mehr als eine Mission-CD. In unserem Test erfahren Sie noch mehr darüber, warum sich diese CD kein C&C-Fan entgehen lassen sollte.

SEITE 48-60





TEST:

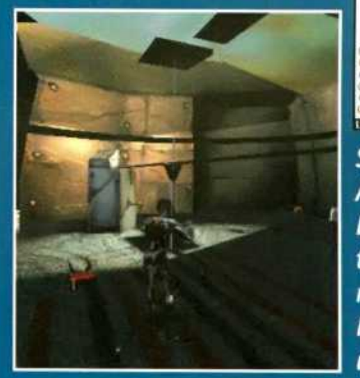
Formel 1 und Moto Racer

"Software verkauft Hardware". Wenn es nach diesem Motto geht, dürften 3D-Beschleuniger alsbald weggehen wie warme Semmeln. Mit Psygnosis Formel 1 und Delphines Moto Racer stehen jedenfalls zwei "Killer-Spiele" am Start, die Lust auf mehr machen.

AB SEITE 100

Spieletips: MDK





Shiny Entertainments todschickes Actionspiel hat es gewaltig in sich. Damit Sie mit all den durchgeknallten Aliens und Robotern klarkommen, haben wir die sechs knackigen Levels für Sie auseinandergenommen und fein säuberlich dokumentiert.



Einmalig!

Offiziell lizenziertes UEFA Champions League Spiel mit allen Original-Clubs und Kickern der Saison 96/97.

Wen kauft Juventus Turin als Nächsten?

Mit dem Mannschafts- und Spielereditor sind Spieler-Transfers ganz leicht durchführbar.

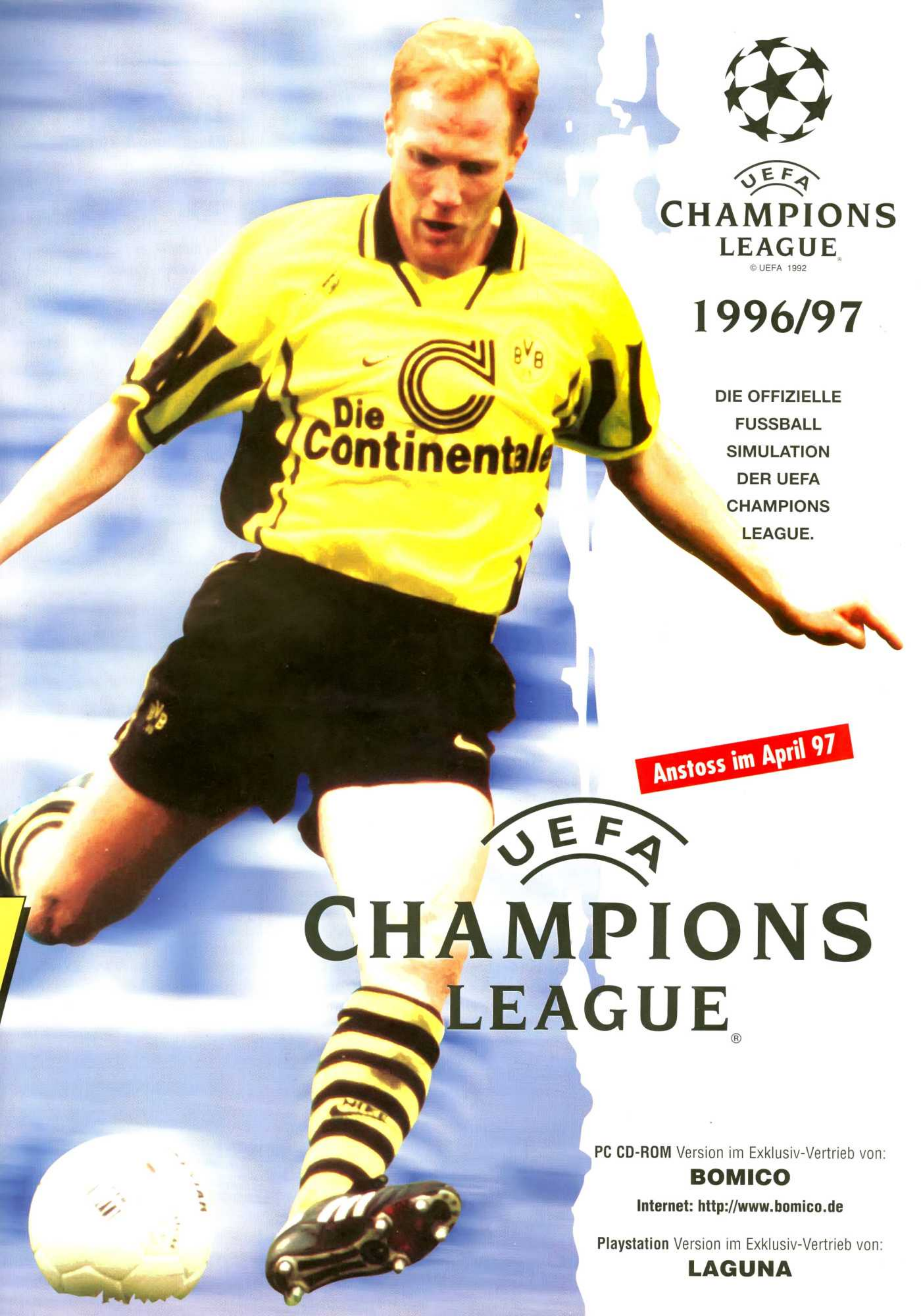
Zu wenig Puste für 90 Minuten Pressing?

Kein Problem, die Taktik der Mannschaften ist jederzeit änderbar.

REIF FÜR DEN CUP!

Das einzige offiziell lizenzierte UEFA Champions League Spiel für 1996/97!

Erhältlich für PlayStation und PC CD-ROM.
Komplett in Deutsch.


UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE
© UEFA 1992
1996/97
DIE OFFIZIELLE
FUSSBALL
SIMULATION
DER UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE.
Anstoss im April 97
UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE
®
PC CD-ROM Version im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
Internet: http://www.bomico.de
Playstation Version im Exklusiv-Vertrieb von:
LAGUNA



Blade

ACTION Spanisches Erdbeben

Für das in Madrid ansässige Label Friendware entwickeln die Rebel Act Studios ein 3D-Action-Spiel, das dem jüngsten Produkt von id Software die Stirn bieten und den Titel Blade tragen soll. Im Gegensatz zum Vorbild, dem die 3D-Engine anscheinend nachempfunden ist, wird Blade jedoch nicht nur derbes Hack & Slay umfassen, sondern den Spieler mit mehreren Abenteuern konfrontieren, von denen jedes einen eigenen Plot und eine spezielle Aufgabe bietet. 15 verschiedene Gegner und vier spielbare Charaktere, die teilweise aus über 1.000 Polygonen zusammengesetzt sind, sollen ebenso wie Dutzende verschiedener Waffen für Abwechslung sorgen. Technische Highlights des Programms sind ein Netzwerk-Modus für bis zu acht Spieler, 3D-Sound sowie hochauflösende Grafik mit bis zu 1.024x768 Pixeln in 16 Bit-Farbtiefe und diversen Transparenz- bzw. Reflektionseffekten. Unterstützt werden ferner das VR-System i-glasses, Creative Labs´ 3D-Blaster und Pentium MMX-Prozessoren. **ha**

Info: http://www.friendware-europe.com

Evoker

ACTION Jump & Run mit Fantasy-Touch

Kurz vor der Fertigstellung ist Evoker, ein Action-Jump & Run aus dem Hause Defcom, in dem Sie in der Rolle eines Fauns die schöne Dryade Megara aus den Händen der fiesen Wintergöttin Omphale befreien müssen. In sechs umfangreichen Levels können Sie sich voraussichtlich an mehrfachem Parallax-Scrolling, 3D-Effekten und einer hohen Framerate ergötzen. Evoker wartet außerdem mit einem Zwei-Spieler-Modus auf und bietet - ungewöhnlich für ein Jump & Run - die Möglichkeit, jederzeit den Spielstand zu speichern. Aller Wahrscheinlichkeit nach wird das Game noch im zweiten Quartal dieses Jahres erscheinen - schon jetzt können Sie es über Rushware, NBG und Profisoft vorbestellen. **ha**

Tomb Raider: Unfinished Business

ACTION Zwei neue Levels und mehr

Alle Fans der schönen Lara Croft dürfen sich in diesem Sommer auf eine Add-on-CD zu Tomb Raider freuen. Sie wird u. a. zwei neue, knackig schwere und gewohnt umfangreiche Levels enthalten, die handlungsmäßig direkt an das Ende des Originalspiels anschließen: Diesmal muß Lara die letzte noch existierende Alien-Brut in Atlantis aufstöbern und vernichten. Zusätzliche Kampfszenen, Puzzles und das Handling von Laras agilem Bewegungsapparat werden das Geschick des Spielers wieder auf eine harte Probe stellen. Wer nach dem Spielen immer noch nicht von Lara lassen kann, findet auf der CD noch eine umfangreiche Bibliothek mit hochauflösenden Bildern der Heldin und darf sich anhand von Preview-Material schon einen ersten Eindruck von Tomb Raider 2 verschaffen. **ha**



Info: Eidos, Leverkusenstr. 54/VI, 22761 Hamburg

Galapagos

ACTION Künstliches Leben - eine neue Herausforderung für Spieler?

Der amerikanische Software-Entwickler Anark plant derzeit, erstmals eine Artificial Life-Engine (vgl. Creatures) in einem echten Computerspiel zu verwenden. Bei Galapagos handelt es sich um eine Welt, in der unten und oben keine Bedeutung hat und in der Säureflüsse und Laserwaffen zwar hübsche, aber tödliche Zeugen der Vergangenheit sind. Durch diese labyrinthartige Umgebung muß der Spieler das künstliche Wesen Mendel dirigieren. Mendel ist ein synthetischer Organismus, der Infrarotstrahlung und Geräusche wahrnehmen kann. Wie einem kleinen Hund kann man ihm Dinge beibringen; er ist aber auch wie eine Kakerlake in der Lage, sich lebensfeindlichen Umgebungen anzupassen. Das Spielgeschehen wird dabei in einer 3D-Engine eingefangen. Galapagos soll noch dieses Jahr von Electronic Arts veröffentlicht werden. **cm**

Info: Electronic Arts, Pascalstraße 6, 52076 Aachen

Time Warriors

ACTION Silmarils mit 3D-Prügelspiel auf neuen Wegen

Das Softwarehaus Silmarils geht neue Wege. Bislang waren die Franzosen vor allem für ihre Rollenspiele und Adventures (Ishar, Deus) bekannt. Eine neu entwickelte 3D-Engine soll jetzt den Weg in das Action-Genre ebnen. Sie kommt nun zum ersten Mal in dem Kampfspiel Time Warriors zur Anwendung, in dem sich zehn verschiedene Recken gegenüberstehen. Dabei kommen sowohl Hieb- und Stichwaffen als auch Zaubersprüche und Special Moves zum Einsatz. Vor Mai dieses Jahres aber ist mit Time Warriors nicht zu rechnen. **cm**

Info: Vertigo, Bernhardstraße 112, 63067 Offenbach



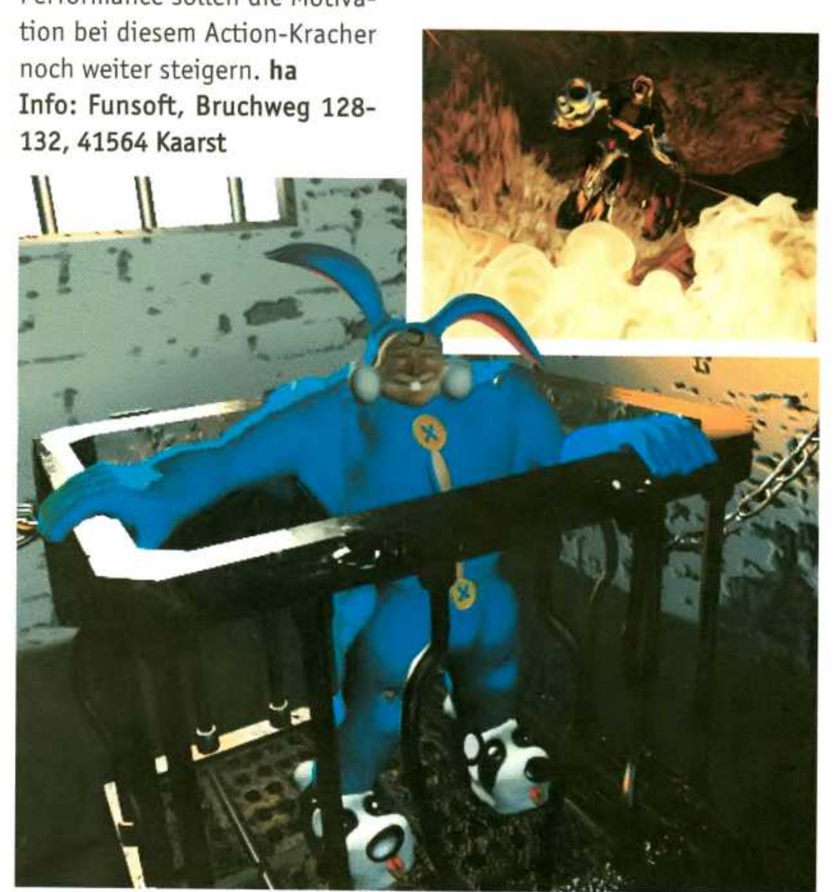
Die 3D-Engine ist eine Eigenentwicklung und basiert auf DEUS.

Re-Loaded

ACTION Neues Chaos unter neuem Namen

Im letzten Jahr konnte Gremlin mit dem 3D-Blast `em Up Loaded auf der Sony PlayStation einen beachtlichen Erfolg verbuchen. Re-Loaded, die Fortsetzung dieses Programms, wird voraussichtlich ab April auch für den PC erhältlich sein. F.U.B., der Held aus dem ersten Teil, hat für dieses Sequel nicht nur einen neuen Körper verpaßt bekommen und seinen Namen in C.H.E.B. geändert, nein, Re-Loaded wartet in seinen sechs actiongeladenen Welten auch noch mit einer Reihe weiterer Neuerungen auf: Mit Magpie und Consumer gesellen sich zwei weitere Charaktere zu den bereits bekannten Figuren, und die neue "Friendly Fire"-Option sorgt dafür, daß Sie unter Umständen auch die eigenen Kameraden ins Jenseits befördern. Neue Waffen, Puzzles, Morphing-Effekte beim Terrain und eine abschließende Bewertung der Spieler-Performance sollen die Motivation bei diesem Action-Kracher noch weiter steigern. **ha**

Info: Funsoft, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst



Terracide

ACTION 3D-Beschleunigung weiter auf dem Vormarsch



Immer mehr Entwickler optimieren ihre Spiele in Sachen 3D-Beschleunigung und veröffentlichen neben Pentium-Versionen auch 3D-Chip-optimierte Varianten. So Eidos' neuer 3D-Shooter Terracide, der stark an Interplays Descent erinnert. Der Spieler muß einmal mehr die Erde von ungebetenen Eindringlingen befreien, die bereits den Orbit in riesigen Raumschiffen erreicht haben. Mit einem kleinen, aber kampfstarken Jäger müssen sieben der fliegenden Alien-Festungen infiltriert und ausgeschaltet werden. Das explosive Unterfangen, das sich über mehr als 20 Levels erstreckt, kann sowohl in der Ich-Perspektive als auch aus der Sicht einer Verfolgerkamera gespielt werden. Daneben soll Terracide auch Mehrspieler-Modi für bis zu 16 Teilnehmer bieten. **cm**

Info: Eidos, Leverkusenstr. 54/VI, 22761 Hamburg

Beast Wars

ACTION Monster-Roboter erobern den Markt

Mit Beast Wars startet Hasbro erstmals eine Kampagne, in der ein Produkt gleichzeitig über mehrere verschiedene Kanäle vermarktet werden soll. Zwei verfeindete Monster-Allianzen mutierter Säugetiere, die sich in hochgerüstete High-Tech-Roboter verwandeln können, sind zum einen die Stars einer Fernsehserie, die seit Januar im kanadischen Vancouver produziert wird, und zum anderen Thema eines Computerspiels. Das 3D-Action-Spektakel, das im dritten Quartal dieses Jahres für PC und PlayStation erscheinen soll, wird in England von Millennium entwickelt, die erst kürzlich mit dem Artificial Life-Programm Creatures für Furore sorgten. Hasbro selbst hat zur TV-Serie und zum Spiel auch noch die passenden Spielzeugfiguren im Sortiment. **ha**

Info: Hasbro Interactive, Borselstraße 16c, 22765 Hamburg

GERÜCHTE

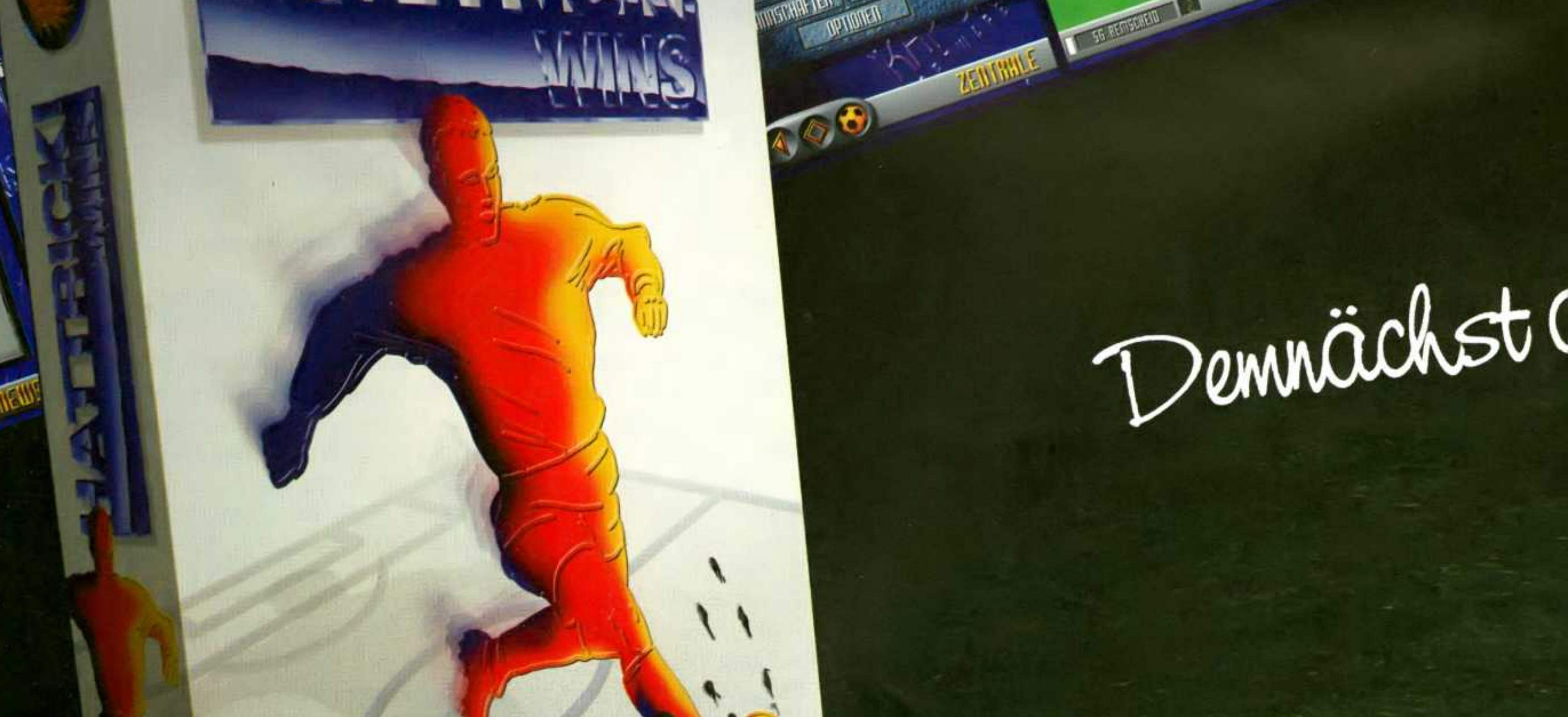
__Attics__ Frontmann und „Mister Das Schwarze Auge" __Guido Henkel__ wird seine Firma zum Juni verlassen. Angeblich will der Rollenspiel-Guru im August heiraten und mit seiner Frau in die USA übersiedeln, wo er auch weiterhin im Spieledesignbereich tätig sein möchte. Laut Henkel bringt Attic ungeachtet dessen in diesem Jahr __noch drei Titel__ auf den Markt. Neben der WiSim __Herrscher der Meere__ ist ein weiteres __Rollenspiel__ und ein __Strategiespiel__ geplant.

__Echtzeitstrategen__ bringen den __Activision-Server__ zum Absturz. Grund für das plötzliche Interesse an der __Activision Homepage (http://www.activision.com)__ war ein Hinweis für den anstehenden __Beta-Test__ zu __Dark Reign__. Über 300.000 Internetsurfer sollen sich dafür registriert haben. Diese Datenmassen waren wohl etwas zu viel für den Server. __Dark Reign__ dürfte eines der interessantesten Echtzeitstrategiespiele werden, wie schon seine umfangreiche Feature-Liste beweist.

Nachschub für Manager und Geschäftemacher. Mit __Capitalism Plus__ will __Interactive Magic__ noch __im Sommer__ einen Nachfolger zur Hardcore-WiSim präsentieren. Die Amerikaner wollen eine komplette Weltkarte fürs Firmen-Imperium bieten, außerdem sollen Benutzerführung und Grafik verbessert werden.

Jetzt ist es raus: Die britische Softwareschmiede __Bullfrog__ hat die Arbeit an dem Spiel __Creation__, das sich bereits seit fünf Jahren in der Entwicklung befand, __eingestellt__.
Der Grund für diese Entscheidung dürfte darin zu suchen sein, daß drei Bullfrog-Mitarbeiter das Unternehmen verlassen haben, um ihre eigene Software-Firma mit dem Namen __Mucky Foot Productions__ zu gründen. Vor ihrem Weggang wirkten Mike Diskett, Fin McGechie und Guy Simmons an so erfolgreichen Projekten wie Populous II, Magic Carpet, Theme Park und Syndicate Wars mit.
Guy Simmons macht deutlich, daß der Grund für die Trennung von Bullfrog nicht in innerbetrieblichen Spannungen zu suchen sei: "...es fällt schwer, Bullfrog zu verlassen. Wir haben dort eine Menge über die Industrie erfahren und gelernt, wie man hervorragende Spiele designt. Leider kommt aber immer wieder mal ein Moment, wo man das Gefühl hat, etwas Neues anfangen zu müssen. Die Zeit, die wir als Mitarbeiter einer der wichtigsten Softwareschmiede der Branche verbracht haben, hat uns die Erfahrung vermittelt, die wir nun brauchen, um unseren Weg alleine weitergehen zu können." Nun, das erste Projekt hat Mucky Foot bereits in Angriff genommen: Es trägt den Titel __Dark City__.

Fußball ist Faszination



Demnächst

Ikarion Software GmbH
Bahnhofstr.18-20
D-52064 Aachen
Tel: 0241/470150
Fax: 0241/4701525
Internet: http//www.ikarion.c
E-Mail:info@ikarion.com

Hattrick! Wins ist Fußball



HATTRICK! WINS

Der Manager



Lords of Magic

STRATEGIE Lords of the Realms II goes Fantasy

Auf der Basis des Genre-Mix will Sierra ein Fantasy-Reich entstehen lassen. Anstelle der feudalen Fürsten treten unterschiedliche Fantasy-Rassen mit ihren eigenen Vorzügen auf. Zwerge, Elfen und Dunkelelfen besiedeln jeweils einen speziellen Abschnitt der Karte. Schon die ersten Grafiken können sich sehen lassen. Wenn die künstliche Intelligenz der Gegner ähnlich verbessert wird, darf man sich auf ein hervorragendes Spiel freuen. Allerdings soll Lords of Magic erst im Herbst erscheinen. **ag**

NCAA Basketball: Final Four ´97

SPORT Die Rache der College-Spieler



Während EA Sports mit seiner NBA Live-Serie einen Award nach dem anderen abräumte, mußte sich die NCAA-Serie von Bethesda beim Thema Basketball nicht nur bei der Lizenz mit dem zweiten Platz begnügen. Nun wagt Mindscape mit NCAA `97 einen erneuten Absprung in höhere Korbregionen. Die bislang fitzelige Benutzerführung wurde Plug-and-Play-kompatibel gemacht, Polygonspieler, zahlreiche Special Move-Animationen der Spieler, Netzwerkoption und mehr als zehn verschiedene Kameraansichten sollen auch technisch den Vorsprung der bisherigen Nummer 1 wettmachen. Ob sich die College-Boys auch spielerisch mit den NBA-Stars messen können, werden wir voraussichtlich im Juli genauer wissen. **cb**

Info: Mindscape, Zeppelinstr. 321, 45470 Mühlheim/Ruhr.

Great Courts 3

SPORT Dritter Aufschlag von Blue Byte



Keine Turnübung von Vater Jahn, sondern eine Rendervorlage für einen GC3-Spieler.

Na endlich! Nachdem es um Codemasters Pete Sampras Tennis erstaunlich ruhig geworden ist, nimmt sich mit Blue Byte jetzt ein Hersteller des Racket-Themas an, der bereits Referenzen vorzuweisen hat. Immerhin ist das inzwischen fast zehn Jahre alte Great Courts 2 noch immer das beste Tennisspiel für den PC. Umso naheliegender, daß die Mülheimer ihren Nachfolger schlicht und ergreifend Great Courts 3 nennen wollen. Alle Grand Slams und viele andere wichtige Turniere werden Sie im Champion-Modus nachzocken können, auch über einen Karrieremodus denkt man nach. Realistische Animationen der Polygon-Cracks und gerenderte Courts sollen zusammen mit der Sprachausgabe für entsprechende Becker-Atmosphäre sorgen. Ob man sich auch die Lizensierung der realen Racket-Cracks leistet, war zum Redaktionschluß noch nicht klar. Mit dem Erscheinen des Spiels ist allerdings kaum vor dem Spätherbst zu rechnen, aber so lange können Tennisfans jetzt auch noch warten. **cb**

Info: Blue Byte, Eppinghoferstr. 150, 45468 Mülheim/Ruhr



Scarab

ACTION Strategisches Actionspiel mit Kampfrobotern



Weit jenseits unseres Sonnensystems werden tagtäglich gewaltige Gladiatorenkämpfe in bizarren Arenen ausgetragen. Riesige, von Außerirdischen gesteuerte Roboter bekämpfen sich zwischen Pyramiden und Sphinxen auf Marktplätzen und Grabfeldern. Als Kommandant eines von drei verschiedenen Kampfrobotern wird Scarab aus der Ich-Perspektive gespielt. In 140 Einspieler-Missionen wird man in Auseinandersetzungen verwickelt, die an sieben Schauplätzen stattfinden, die mit Tunnels, Plattformen oder Fallen nur so gespickt sind. Der verwinkelte Aufbau der Arenen sowie die 40 unterschiedlichen Waffenarten sollen dabei zur Anwendung immer neuer Strategien zwingen. In diesem Punkt spielt jedoch auch die Gegnerintelligenz eine entscheidende Rolle, über die bisher noch nichts bekannt wurde. Scarab soll bis zur Jahresmitte erhältlich sein. **cm**

Info: Electronic Arts, Pascalstraße 6, 52076 Aachen

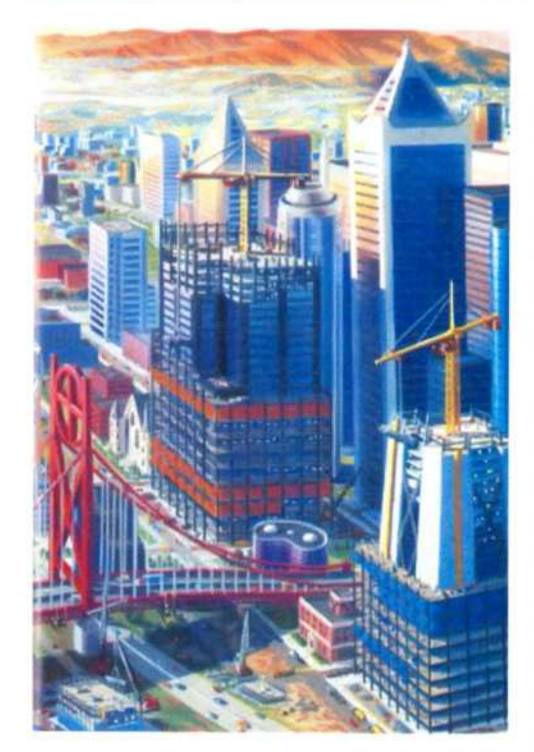
Formel 1

SPORT Interaktives Lexikon

Zu allen Grand Prix-Ereignissen der Formel 1 gibt das gleichnamige Lexikon von Koch Media Auskunft. Mit Hilfe von 3D-Animation und insgesamt 45 Minuten Videosequenzen erfahren Sie alles über den schnellsten Motorsport der Welt von 1950 bis zur Saison 1996. Mehr als 500 Fahrer, über 1.000 Autos aus 100 Rennställen und über 60 Strecken werden vorgestellt. **cb**

Streets Of Sim City

RENNSPIEL **Parkplatzsuche einmal anders**



Nachdem Sie bereits seit einiger Zeit mit dem Hubschrauber Ihre Sim City 2000-Städte unsicher machen dürfen (Sim Copter), schickt Maxis Sie in Kürze eine Etage tiefer hinab in die Straßenschluchten. Bei Streets Of Sim City handelt es sich um ein 3D-Autorennspiel, in dem Sie sich innerhalb eines Karrieremodus zum ultimativen Verkehrsrowdie aufschwingen können. Mit fünf unterschiedlichen Vehikeln heizen Sie durch den Großstadtdschungel und kennen fortan keinerlei Pardon gegenüber der zahlreich vertretenen Konkurrenz. 50 vorgefertigte Städte erwarten Sie, eigene Städte können mühelos in das Spiel importiert werden. Voraussichtlich im Juni werden die Ampeln auf Grün geschaltet. **cb**

Info: Virgin, Borselstr. 16b, 22765 Hamburg.

Hardball 6

SPORT **Regelmäßige Schlägertypen**

Erstmals mit kompletter Major League-Lizenz hat Accolade das ohnehin beinahe perfekte Referenzprodukt auch grafisch noch einmal aufgebohrt. Man kann sich über völlig frei positionierbare Kameras, Multiplayer-Option und verbesserte Polygon-Spieler freuen. **cb**

Formula Karts

SPORT **Sega läßt das Rasen nicht...**

Kart-Hallen schießen wie Pilze aus dem Boden, an jeder Ecke enstehen schnellere und spektakulärere Bahnen, die jedem Möchtegern-Schumi neue HighTech-Spielplätze andienen. Dem Trend der Zeit folgt Sega und steigt mit Formula Karts direkt in die Königsklasse der Miniflitzer ein. Geboten wird Durchschnittliches auf technisch sehr hohem Niveau. Acht Rundkurse samt Bonusstrecke dienen als Austragungsorte einer WM, acht Fahrer werden - wahlweise via Netzwerk - gleichzeitig auf die Reise geschickt. Die hochauflösend animierten Vehikel bewegen sich unter Windows 95 ab einem P100 recht ruckfrei, verschiedene Fahrbahnen und eine gelungene Computerintelligenz sorgen für Herausforderung. Im Juni dürfen Sie bei der komplett deutschen Version von Formula Karts den Motor ankurbeln. **cb**



Info: Sega, Hans-Henny-Jahn-Weg 49-53, 22085 Hamburg.

Panzer General 3D & Pacific General

STRATEGIE **Der krönende Abschluß?**

Auch wenn Star General und Allied General nicht mehr so begeistern konnten wie die innovativen ersten beiden Teile, wird an der relativ erfolgreichen General-Serie weitergestrickt. Die technischen Neuerungen von Panzer General 3D fallen sofort auf. Feinstes SVGA, gerenderte Hintergründe und grafisch authentische Einheiten dürften erneut die Strategen auf den Kriegsschauplatz locken. Ebenfalls neu ist der beigelegte Editor, mit dem sich Karten, Einheiten und Szenarien editieren lassen. Außerdem sollen statt einer Kampagne gleich vier enthalten sein. Panzer General 3D dürfte auch dem Schicksal seines wirklichen Vorgängers entgehen, der wegen unglücklicher Formulierungen im Handbuch indiziert wurde. Pacific General bietet hingegen weniger Neuerungen. Sicherlich mußten unter anderem die Regeln des Spiels für den Seekrieg und Truppenlandungen überarbeitet werden. Allerdings ist der Krieg zwischen Japan und USA doch eher für die Amerikaner interessant. Angekündigt wurden die beiden Produkte für den Herbst dieses Jahres. **ag**



Imperialism

STRATEGIE **Strategische WiSim von SSI**



Mal abgesehen von den Eskapaden mit der General-Serie, hat SSI in letzter Zeit kaum herausragende Spiele veröffentlicht. Imperialism könnte das in näherer Zukunft ändern. In zufällig generierten Welten prallen sieben Großmächte aufeinander, ähnlich wie das im 17. und 18. Jahrhundert auf der Erde passierte. Dementsprechend gehen die technologischen Entwicklungen auch vom Anfang der Industrialisierung bis hin zu den ersten Panzern. Als Spieler müssen Kolonien erobert und verwaltet werden. Ziel des Spieles ist natürlich wie gewöhnlich die Weltherrschaft, die sich über wirtschaftliche, militärische und politische Dominanz an sich reißen läßt. Teilweise Automatisierung, bis zu sieben Spieler im Netz, zahlreiche Rohstoffe und ein dynamisches Waren-Wirtschaftssystem gehören zu den angekündigten Features. Eine Veröffentlichung von Imperialism ist für den Herbst ´97 geplant. **ag**

W@rp Hunter

ACTION Puzzle-Shooter

Die Mischung aus Denk- und Actionspiel soll das unterhaltsamste Puzzle-Game aller Zeiten sein. Sie müssen ein Raumschiff aus einem Minenfeld befreien, das sich auf Sie zubewegt. Gefragt sind Reaktion und strategisches Denken. Um W@rp Hunter noch schmackhafter zu machen, implementiert Sunsoft das Video-Girl Syyrah, dessen Reize sogar Lara Croft in den Schatten stellen sollen. Große Worte... **ha**

Warcraft Adventures: Lord of the Clans

ADVENTURE Fantasy-Abenteuer in Azeroth

Blizzard weitet das Warcraft-Universum nun auch auf das Adventure-Genre aus: In Lord of the Clans, dessen Release für den diesjährigen Sommer geplant ist, schlüpft der Spieler in die Rolle von Thrall, eines jungen Orks, der von den Menschen geknechtet und seines Erbes beraubt worden ist. Thrall muß sich aus dem Würgegriff der Menschen befreien und den orkischen Horden wieder zur Herrschaft verhelfen. In mehr als 60 verschiedenen Locations dürfen Sie eine Vielzahl von Rätseln lösen und mit über 70 Charakteren interagieren – einige davon werden Ihnen bereits aus den Vorgängerspielen bekannt sein. Wie schon Warcraft 2 wird auch Lord of the Clans mit ausgedehnten animierten Filmsequenzen glänzen, und für die Sprachausgabe konnten Hollywood-Akteure wie Clancy Brown (Highlander, Starship Troopers) und Tony Jay (der Sprecher von Disneys Glöckner von Notre Dame) gewonnen werden. **ha**


Some Early Character Sketches

Info:
http://www.blizzard.com



Holiday Island Szenarien

WISIM Noch mehr Inselkoller

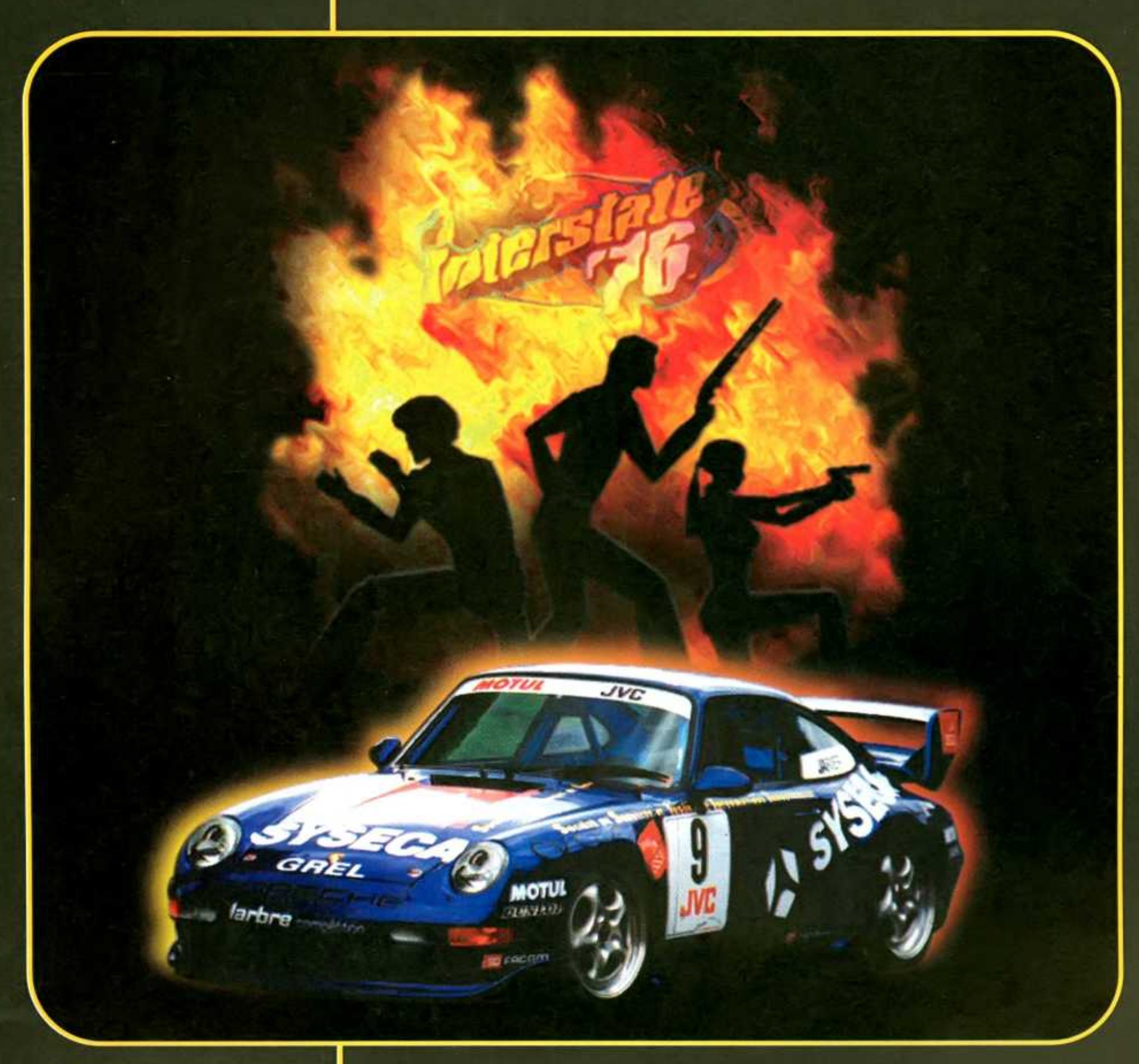
Sunflowers hat soeben für Nachschub an Ödland gesorgt. Sechs neue und schwierige Szenarien zur WiSim Holiday Island fordern den ganzen Urlaubsmanager in Ihnen. So müssen Sie zum Beispiel innerhalb einer festgelegten Zeitspanne eine Ferieninsel für Alternative aus dem Watt stampfen oder die von Ihrem verstorbenen Onkel geerbten Attraktionen möglichst gewinnbringend in neue Touristenattraktionen ummünzen. Der Silberling ist zum Preis von DM 30,- zu haben, erfordert das Hauptprogramm und bietet als Bonus zwei Audiotracks im Calypso-Sound. **cb**

Info: Sunflowers, Birkenwaldstr. 38, 63179 Obertshausen

HIT-COUNTDOWN

ACTION		
Dark Earth	Mindscape	Aug 97
DF2: Jedi Knight	LucasArts	Jun 97
X-Wing vs. Tie Fighter	LucasArts	Mai 97
ADVENTURE		
Blade Runner	Westwood	Jan 98
King's Quest 8	Sierra	Jun 97
Monkey Island 3	LucasArts	Mai 97
Floyd	Adventure Soft	Mai 97
Starfleet Academy	Interplay	Mai 97
Star Trek: Generations	MicroProse	Mai 97
INTERAKTIVER FILM		
Akte X	Fox Interactive	Jun 97
RENNSPIEL		
Dare Devil Derby	Mindscape	Mai 97
Demon Driver	Philips Media	2. Qu. 97
Interstate '76	Activision	Apr 97
Mario Andretti Racing 97	EA	Mai 97
Maximum Roadrace	Gametek	Mai 97
Maxx	Greenwood	Mai 97
MicroMachines 3	Codemasters	2. Qu. 97
Monster Truck Rally	Psygnosis	Mai 97
Vette	MicroProse	2. Qu. 97
X-Car	Bethesda Softworks	2. Qu. 97
ROLLENSPIELE		
Lands of Lore 2	Westwood	2. Qu. 97
Descent to Undermountain	Interplay	2. Qu. 97
Fallout	Interplay	2. Qu. 97
Return to Krondor	7th Level	2. Qu. 97
Betrayal at Antara	Sierra	Mai 97
Ultima 9	Origin	3. Qu. 97
Ultima Online	Origin	2. Qu. 97
SIMULATION		
Falcon 4.0	MicroProse	Apr 97
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Juni 97
Red Baron 2	Sierra	Jun 97
SPORT		
4-4-2	Virgin	Jun 97
Actua Golf	Gremlin	Mai 97
Actua Tennis	Gremlin	Mai 97
Adidas Power Soccer	Psygnosis	Jun 97
British Open	Looking Glass	Mai 97
Caddyhack	Virgin	Apr 97
NHL Powerplay Hockey 97	Virgin	2. Qu. 97
PGA Tour Golf 97	EA Sports	Mai 97
Sampras Extreme Tennis	Codemasters	2. Qu. 97
The Golf Pro	Empire	Mai 97
UEFA Champions League 97	Philips Media	Jun 97
World Wide Soccer	Sega Sports	Mai 97
STRATEGIE		
Dungeon Keeper	Bullfrog	Mai 97
Pax Imperia 2	THQ	2. Qu. 97
StarCraft	Blizzard	4. Qu. 97
X-COM 3	MicroProse	2. Qu. 97
WarLords 3	SSG	3. Qu. 97
Rebellion	LucasArts	2. Qu. 97
Dominion	7th Level	Mai 97
Conquest Earth	Eidos Interactive	Mai 97
WISIM		
Al Capone	Magic Bytes	2. Qu. 97
Citizens	MicroProse	2. Qu. 97
Flughafen-Manager	21st Century	Sep 97
Hattrick Wins	Ikarion	Mai 97
Herrscher der Meere	Attic	Jun 97

Interstate '76 - Gewinnspiel



BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

ACTIVISION

PC ACTION

Wie steht es eigentlich um Ihre Fahrkünste? Haben Sie sich schon einmal überlegt, wie es wäre, mit einem PS-Monster ungestraft über abgesperrte Straßen fegen zu dürfen. Testen Sie doch Ihr Können einmal!

Ein 72er Picard Piranha mit 425 PS, halbseidene Gangstertypen mit Afro-Lockenköpfen und Plastik-Anzügen, Koteletten bis zum Halsansatz und Funky-Music in einem Spiel? Dann kann es sich nur um Activisions kultigen Rennkrimi Interstate '76 handeln, der Sie mitten in die 70er Jahre hineinversetzt. Gangsterboß Antonio Malochio hat es auf die Ölreserven der Vereinigten Staaten abgesehen, und es schmeckt Ihnen gar nicht, daß Ihr fetziges Vehikel bald trocken laufen soll. Als der schmierige Drecksack dann auch noch Ihre Schwester kaltblütig unter die Erde befördert, rasten Sie aus. Schnell wird das Maschinengewehr auf den Piranha geschnallt, und dann läßt Activison Sie zur aufregenden Verbrecherhatz durch ganz Amerika starten. Wer bei Interstate '76, das im nächsten Monat in komplett deutscher Version erscheinen soll, bestehen will, muß neben einiger Zielgenauigkeit vor allem fahrerisches Können mitbringen. Da das Fahrverhalten des Picard ziemlich originalgetreu nachempfunden wurde, ist es nicht so einfach, die geballten Pferdestärken kontrolliert auf den Asphalt zu übertragen.

Der Gewinn

Bomico, Activision und PC Action laden Sie zu einem Rennwochenende am 14. August auf dem Grand Prix-Kurs von Zaandvoort, Niederlande, ein!
Zusammen mit einem PC Action-Redakteur haben Sie die Gelegenheit, an einem Fahrertraining auf einem originalen Gruppe N-Tourenwagen teilzunehmen. Im Preis enthalten sind die Anreise mit der Bahn und die Übernachtung im Hotel.

Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir außerdem noch 2 Vollversionen von Interstate '76, 25 CD-Soundtracks und 10 hochwertige T-Shirts!



Die Preisfrage

Was Sie dafür tun müssen? Nicht viel! Beantworten Sie uns lediglich folgende Fragen:

1. Was sind eigentlich Interstates in Amerika?
2. Welchen Kult-Detektiv mimte Clint Eastwood in den 70er Jahren?
3. Welches Echtzeit-Strategiespiel von Activision wird in Kürze erwartet?

Schicken Sie die richtigen Lösungen auf einer Postkarte an den:

Computec Verlag
Redaktion PC Action
Kennwort: Zaandvort
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Teilnehmer am Gewinnspiel müssen über 18 Jahre alt sein und den Führerschein der Klasse 3 besitzen. Alle Angaben sind ohne Gewähr, Änderungen des Programmablaufes sind vorbehalten.

PC Action im Abo



Zur Bestellung: Bitte einfach Abokarte im Heft verwenden!

- NEU: Das Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Spieledemos auf CD-ROM. Außerdem: kompetente Tests aller Spielehits.
- Auf CD-ROM - alles was ein Spielerherz begehrt: Demos, Updates, Patches, Codes, Levels, Maps, Schummelsoftware...
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.**
- Sie versäumen keine Ausgabe und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk.

Als Dankeschön:

CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases

Bringt Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlichen Inlays im Design der PC ACTION-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs. Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert! Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine.

Eagle Max

Programmierbarer Joystick

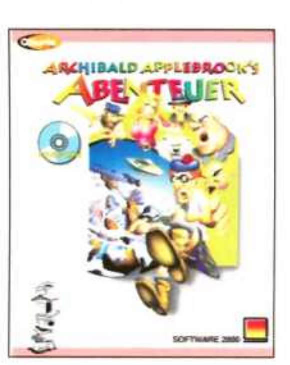
Der Joystick Eagle Max der kanadischen Firma Actlab ist mit Schubkontrolle, Coolie-Hat sowie insgesamt 14 Feuerknöpfen ausgestattet. Angeschlossen wird der ergonomisch geformte Eagle Max an den Gameport und an den Tastaturanschluß. Die 10 Sondertasten können jeweils mit bis zu 10 Zeichen langen Makros programmiert werden, während sich die vier Standardtasten und der Coolie-Hat mit einem Zeichen belegen lassen. Der Joystick hat vier interne Speicherbänke und kann darüber hinaus auch mit einem komfortablen Tool unter Windows 95 programmiert werden, wobei Sie die Sets dann auch auf Festplatte sichern können. Dank einer großen Basis kommt der Eagle Max völlig ohne Saugnäpfe aus. Zwei kleine Schwachpunkte besitzt allerdings auch dieser Joystick: Der Bewegungsspielraum für den Griff ist relativ gering, und eine der vier Standardfeuertasten ist nur schwer erreichbar. Alles in allem bietet der gut verarbeitete Eagle Max mit 99,- Mark jedoch ein exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis. **km**

Info: Profisoft, Tel. (0541) 122065, Fax (0541) 122470

Spiele zum Spartarif

Seit März bieten Software 2000 in ihrer Budget-Reihe CLASSIC LINE drei weitere Spiele-Klassiker zu einem Preis von unter DM 30,- an. Es handelt sich dabei um Space Marines, ein Strategie-Game, in dem es gilt, in 50 Levels das Rätsel um die verschollenen Kolonisten eines Planeten im WEGA-System zu lösen, und um das 3D-Adventure Talisman, das in einer mittelalterlich anmutenden Welt spielt. Archibald Applebrook´s Abenteuer, das nunmehr neunte Programm in der CLASSIC LINE, wartet mit mehr als 65 SVGA-Grafiken im Comic-Stil auf. **ha**





ENIX Game Software Contest II

Eine Chance für aufstrebende Spieledesigner

Bereits zum zweiten Mal schreibt die ENIX Corporation, ein Tokioter Unternehmen aus dem Spiele- und Unterhaltungsbereich, ihren globalen Wettbewerb für Entwickler innovativer Spielprogramme aus. Insgesamt winken Barpreise im Wert von 400.000 US-Dollar, und wem es gelingt, ein neuartiges Programm zu erstellen, das ein breites Publikum ansprechen könnte, der hat durchaus Chancen, vielleicht den 200.000 US-Dollar schweren Grand Prix abzuräumen. Vielleicht bedeutet die Teilnahme an dem Wettbewerb auch für den einen oder anderen Designer den Anfang einer steilen Karriere in der Spiele-Industrie?! **ha**

Info: ENIX Corporation, Mr. Koboyashi/Mr. Wachi, Planning Section, Software Planning Department, Tel.: +81-3-5352-6421, Fax: +81-3-5352-6424, e-Mail: contest@enix.co.jp, ENIX Homepage: http://www.enix.co.jp

DER OFFENE BRIEF



VON: IM1A2 ABRAMS
AN: INTER-ACTIVE MAGIC

„Taking fire here Sir..."

Die warnende Stimme knistert aus den Kopfhörern meines Kommandanten. Einer unserer gewichtigen Panzer-Kameraden scheint in Schwierigkeiten zu sein. Nur, wo steckt der Kerl? Ein Blick auf die Radarkarte gibt schnell Aufschluß über seine Position und läßt dort schweres feindliches Artilleriefeuer vermuten. Er befindet sich nur ein paar hundert Meter entfernt, und die ersten Granateneinschläge lassen meine stählerne Haut schon erzittern. Doch irgendwie scheint der Boß Orientierungsprobleme zu haben. Denn weder der Blick durch die schmalen Panzerglas-Schlitze noch ein wagemutiger Ausflug auf den Platz des Richtschützen zeigen mehr als eine weite grüne Ebene bis zum Horizont. Kein Wunder, daß man derart ohne Deckung, schnell ins Kreuzfeuer gerät. Kein Schatten, keine Kontur, keine Höhenlinie gibt Aufschluß über die tatsächliche Beschaffenheit des Untergrunds und der Landschaft. Völlig nackt und ungeschützt stehen wir auf freiem Feld. Meine Stärken, Wälder, Häuser und unwegsames Gelände auszunutzen, kommen hier gar nicht zur Geltung. Stattdessen wird mein Kommandant mit den drögen Original-Displays und Knöpfen konfrontiert und muß durch Tastendruck irgendwelche Befehle geben und Einheiten sortieren. Jedem ausgebildeten Panzerführer mag das ja leicht von der Hand gehen, aber welchem Militär-Laien soll es denn Spaß machen,durch eine Wüstenei zu rattern und sich mit der atmosphärischen Realität des Panzerkriegs zu beschäftigen? Naja, zumindest sitzt man vor dem PC bequemer als in einem Geschützturm.

Euer iM1A2 Abrams

FUNDSACHEN



Entweder haben die Westwood-Designer ein Faible für amerikanische B-Movies aus den 60ern oder sind große Fans des Ende der 80er Jahre verschwunden Spiele-Entwicklers Cinemaware. Jedenfalls erinnert das Thema der vier Geheim-Levels auf der aktuellen Mission-CD Gegenangriff an den Film Tarantula und das Spiel "It Came From The Desert".

Wenn Sie witzige, bemerkenswerte oder unglaubliche Dinge in Ihrem PC-Spiel, Handbuch oder im Internet finden, schreiben Sie uns unter dem Kennwort Fundsachen.

Digital Edge F1-Sim

Lenkrad für die Formel Eins

Digital Edge F1-Sim ist ein neues Lenkrad, das auch professionellen Ansprüchen gerecht wird. Das Problem der Befestigung haben die Entwickler überraschend einfach gelöst: Die Lenksäule ist auf einer weit ausladenden Platte montiert, auf die ganz einfach ein Monitor gestellt wird. Das Lenkrad selbst ist mit Leder überzogen und somit ausgesprochen griffig. Eine Gangschaltung ist über zwei Wippen realisiert, und zusätzlich sind in der Lenkradmitte weitere Feuerknöpfe vorhanden. Unter den Schreibtisch plaziert werden die Pedale zur Steuerung von Gas und Bremse. Das komplett aus Metall gefertigte System hinterläßt einen extrem stabilen Eindruck, wobei die Funktionalität nicht auf der Strecke bleibt: Lenkrad wie Pedale sind äußerst standfest und werden sehr genau abgefragt, was ein exaktes Steuern ermöglicht. Mit 549,- Mark hat das Profi-System allerdings auch einen stolzen Preis. **km**

Info: Profisoft, Tel. (0541) 122065, Fax (0541) 122470



Vier Leuchtdioden zeigen an, ob eine der zwei Feuertasten oder die Lenkradschaltung des F1-SIM betätigt werden.

Teac PD-518E

CD-ROM- und Phase-Change-Laufwerk

Mit dem PD-518E stellte Teac ein kombiniertes CD-ROM- und Phase-Change-Laufwerk für wiederbeschreibbare Medien mit einer Kapazität von 650 MByte vor. Die bis zu 100.000mal wiederbeschreibbaren PD-Medien liest und beschreibt das Laufwerk mit einer Geschwindigkeit von 518 KByte pro Sekunde. CDs liest das mit Enhanced-IDE-Schnittstelle ausgestattete Laufwerk mit achtfacher Geschwindigkeit und erreicht so eine Transferrate von 1.200 KByte pro Sekunde. In beiden Betriebsarten liegt die mittlere Zugriffszeit bei 150 ms. Der Preis des PD-518E stand bei Redaktionsschluß leider noch nicht fest. **km**

Info: Teac, Tel (0611) 7158-0, Fax (0611) 7158-92



Das neue PD-518E verarbeitet die wiederbeschreibbaren PD-Medien mit einer Kapazität von 650 MByte und kann darüber hinaus auch gewöhnliche CD-ROMs lesen.

DIE ANDERE HITPARADE



HIGH NOON! LucasArts ist immer wieder für Überraschungen gut! Diesmal führen sie vor, wie ein waschechter Kult-Western auf dem PC auszusehen hat. Gary Cooper hätte seine Freude dran...



RRRMMMM! Wer gerne Kopf und Kragen auf einem heißen Ofen riskiert, darf jetzt in Motoracer über die halsbrecherischsten Pisten brettern, ohne knapp am Schädelbruch vorbeizuschrammen.



VROOOM! Psygnosis zeigt mit Formel 1 den meisten Konkurrenten locker den Auspuff. Action-Freaks, die sich schon eine dekadente 3DFX-Karte gegönnt haben, kommen voll auf ihre Kosten!



RATATAT! Heli-Piloten bejubeln die Landung von Comanche 3! Die exzellent steuerbare Mischung aus Hubschrauber-Simulation und explosiver Baller-Action reißt auch Grafik-Fetischisten vom Hocker.



KLACK! Jack Nicklaus 4 können auf dem Golfplatz in Sachen Präsentation nur wenige Mitbewerber das Wasser reichen. Topresalistisch, gut spielbar und mit reichhaltigen Features!



TOOOOR! Hält er ihn oder hält er ihn nicht? Leider ist bei den Computer-Torhütern von Kick Off 97 oft eher letzteres der Fall. Der Zwei-Spieler-Modus und die vielen Einstellungsmöglichkeiten machen dennoch Laune.



GRÜBEL! Schon vor drei Jahren eroberten die liebenswürdigen Lost Vikings die Herzen der PC-User im Sturm. Auch im zweiten Teil haben sie ihren Charme behalten, wirken aber technisch ein wenig altbacken.

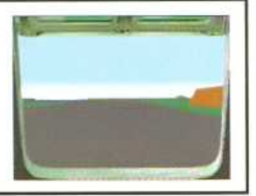




OH NO! Bei Air Warrior 2 kommt allenfalls die Online-Flieger-Gemeinde auf ihre Kosten. Einzelspieler packt angesichts der tristen Grafik das kalte Grausen.



ÖDE! iM1A2 Abrams führt anschaulich vor Augen, daß eine exakte Simulation nicht mit Spielspaß gleichzusetzen ist. Ballervergnügen? Realistische Terrain-Darstellung? Fehlanzeige!





ZZZ! Sega übt sich in der Zweitverwertung von Konsolentiteln auf dem PC. Ungeziefer wie Bug Too! sollte man jedoch bitte von unseren Festplatten fernhalten.

NEWS-SPLITTER

- ***DVD-Laufwerke:*** Drei neue DVD-Laufwerke mit einer Kapazität von bis zu 17 GByte pro Medium sind ab sofort verfügbar. Die Modelle Hitachi GD-1000, Pioneer DVD-A01 und Toshiba SD-1002 werden zu Preisen von etwa 500,- Mark angeboten.
- ***3D für Einsteiger:*** Für den kleinen Geldbeutel präsentiert Videologic mit der Grafix Star 450 eine preiswerte Grafikkarte mit 3D-Beschleuniger. Die mit S3 Virge ausgerüstete Karte kommt mit 2 MByte EDO-RAM und kostet nur 279,- Mark.
- ***3D für Profis:*** Die neue Grafikkarte Crystal VRX von Miro verfügt mit dem Vérité von Rendition über den gleichen 3D-Prozessor, der schon beim 3D-Blaster PCI von Creative Labs für gute Ergebnisse sorgt. Die 400,- Mark teure Crystal VRX besitzt mit 4 MByte EDO-RAM ausreichend Speicher für anspruchsvolle 2D- und 3D-Spiele.
- ***Rückschlag:*** Von CH-Products kommt ein neuer Joystick, der dem Spieler ein aktives Feedback liefern soll. Bei Flugsimulationen beispielsweise kann je nach Geschwindigkeit und Flugmanöver ein unterschiedlich starker Widerstand des Joysticks programmiert werden. Der in den USA bereits verfügbare Force FX wird dort zu einem Preis von rund 250 US-Dollar angeboten.
- ***Preiswerter PC:*** Nur 1.700,- Mark verlangt Compaq für einen komplett ausgestatteten Multimedia-PC, dem lediglich noch ein Monitor fehlt. Möglich wurde dieser Kampfpreis durch die Verwendung des Cyrix MediaGX, eines 133 MHz schnellen Pentium-kompatiblen Prozessors mit integriertem Grafikkontroller. Zu den weiteren Ausstattungsmerkmalen zählen 16 MByte EDO-RAM, eine 2 GByte-Festplatte und ein 8x-CD-ROM-Laufwerk.

PC-Infoland

Soforthilfe für PC-User

In Düsseldorf hat sich mit PC-INFOLAND ein Unternehmen angesiedelt, das sich ausschließlich der telefonischen Betreuung von ratsuchenden PC-Anwendern widmet. Unter zehn verschiedenen 0190-Telefonnummern können Sie sich hier täglich (auch am Wochenende) von 8.00–22.00 Uhr mit all Ihren PC-Problemen an geschultes Fachpersonal wenden. Kann ein Problem nicht auf Anhieb im Rahmen eines Telefongesprächs gelöst werden, recherchiert PC-INFOLAND "offline" für Sie und ruft Sie innerhalb von 24 Stunden zurück. Die DM 3,60/Minute, die für diesen Service anfallen, werden über Ihre Telefonrechnung abgerechnet. **ha**

Info: Herr Scheinmann (0211) 553816, Herr Brockers (02161) 997123

FOTO DES MONATS

Ende 1995. Die halbe Spielerwelt war von einem neuen Echtzeit-Strategiespiel der Westwood Studios völlig hingerissen. Doch schon kurz nach der Veröffentlichung von Command & Conquer: Der Tiberium Konflikt mehrten sich kritische Stimmen, die die Intelligenz der Harvester, also der Tiberium-Sammler, ernsthaft in Frage stellten. Zielstrebig fuhren die wichtigen Einheiten in das feindliche Feuer oder blockierten sich gegenseitig in Engpässen oder auf Brücken. Die Westwood-Designer machten sich einen Spaß daraus und setzten eine fingierte Anzeige auf ihren Web-Server. Dort warb Big Willie für seine Harvester-Fahrschule, um dämlichen Piloten auf die Sprünge zu helfen.



Leider auch in der grafisch aufgepeppten Gold Edition von C&C wieder ein Thema: Die KI der Tiberium-Sammler läßt einen oft verzweifeln, und man wünscht sich wirklich, daß deren Fahrer in Big Willies Harvester-Fahrschule gegangen wären.

WORTE DES MONATS

»Da Du eine Manaquelle nicht unterbrechen kannst, und ein Land für Mana zu tappen immer eine Manaquelle ist, kannst Du nicht warten, bis Dein Gegner einen Haufen Länder tappt, und dann den Manamangel sprechen, wenn sie gerade einen Spruch beginnen möchte. Falls Dein Gegner eine bleibende Karte spricht, kannst Du dies nicht mit irgendwelchen Soforteffekten unterbrechen, die auf eine bleibende Karte zielen, da die bleibende Karte erst ins Spiel kommt, wenn der Zauber erfolgreich verrechnet wurde.«

Auszug aus dem ansonsten recht guten Handbuch zu MicroProse' Magic The Gathering.

Goldstar Studioworks

Bildschirme für Multimedia-Anwendungen

Zwei neue Monitore mit 15- und 17-Zoll-Bildröhre stellt Goldstar vor: Die Studioworks 4D und 7D verfügen über eingebaute Lautsprecher und ein Mikrofon. Dank zusätzlicher Buchsen lassen sich aber auch ein Kopfhörer oder ein externes Mikro anschließen. Beide Modelle arbeiten mit einer 0,28-mm-Lochmaske und mit einer maximalen Zeilenfrequenz von 65 kHz. Möglich ist damit eine Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten, die mit bis zu 75 Hz darstellbar ist. Der 15-Zoll-Monitor Studioworks 5D kostet 729,- Mark, während der 17-Zöller Studioworks 7D für 1.249,- Mark angeboten wird. **km**

Info: LG Electronics, Tel. (02154) 495-0, Fax (02154) 428799



Die formschönen Monitore Studioworks 5D und 7D von Goldstar enthalten ein integriertes Mikrofon und zwei Lautsprecher mit maximal 5 Watt Musikleistung.

Lesen und Schreiben

Neue Lernsoftware von Ravensburger

Ravensburger Interactive Media haben schon mehrmals bewiesen, daß sie echte Experten in Sachen Edutainment sind. Mit "Wenn ein Prinz zur Schule geht..." kommt nun aus diesem Haus ein neuer Titel auf den Markt, der bei Kindern im Alter von 4–8 Jahren spielerisch die Lust aufs Lesen wecken will und für die Älteren auch noch eine englische und eine französische Version des Schulabenteuers bereithält. Das DM 49,- teure Programm wurde auf der letztjährigen Frankfurter Buchmesse mit dem Europäischen Multimedia Award (EMMA) in der Kategorie Education ausgezeichnet. "Das neue Rechtschreibspiel" wendet sich an die ganze Familie: Bis zu vier Spieler können sich hier mit den fünf Rechtschreibratten den Hürden der neuen Orthographie stellen und dabei zusätzlich mit einem "Schwafel-Generator" und einem Dialekt-Atlas jede Menge Spaß haben. **ha**





Empfehlenswert: Aufgeschlossene Eltern sollten an der „Tortenverpackung" nicht vorübergehen.


MEDIUM
BIG
PACK
Your way to flavor.
25 FILTER CIGARETTES
NEW
Marlboro
MEDIUM 25
Die EG-Gesundheitsminister:
Rauchen gefährdet die Gesundheit
1/97

PC-Games

PC-Games	CD
3D Pinball 2: Creep Night (dt.)	69,99
688i Hunter Killer (Win95, dt.) *	79,99
9 – The Last Resort *	79,99
Addams Family Pinball *	79,99
Adidas Power Soccer *	79,99
Age of Sail (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Gold (dt.)	79,99
Airbus 2 *	79,99
Animal (dt.) *	69,99
Armored Fist 2 *	79,99
Asterix & Obelix *	59,99
A.T.F. Gold (WIn 95, dt.) *	89,99
Baldies (dt.) *	69,99
Banzai Bug *	**59,99**
Baphomets Fluch (dt.)	79,99
Bazooka Sue (dt.)	79,99
Betrayal in Antara *	79,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.)	79,99
Chessmaster 5000 (dt.)	79,99
Civilization 2 (dt.)	49,99
Civilization 2 Szenarios (dt.)	39,99
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	89,99
C&C 1: Tiberiumkonfl. (SVGA, dt.) *	89,99
C&C 1 Mission: Ausnahmezustand	29,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
C&C 2 Mission: Gegenangriff (dt.) *	25,99
Comanche 3.0 *	79,99
Conquest Deluxe (dt.)	49,99
Conquest Earth *	89,99
Creatures (dt.)	69,99
Crow: City of Angels *	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	69,99
Jedi Knights *	89,99
Darklight Conflict (dt.) *	79,99
Deadlock (dt.)	79,99
Death Rally *	59,99
Demonworld (dt.) *	69,99
Der Planer 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Der Produzent (dt.)	79,99
Descent to Undermountain *	79,99
Destiny (dt.)	79,99
Destruction Derby 2	79,99
Diablo	79,99
Die Siedler 2 (dt.)	79,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Die Stadt der verlorenen Kinder *	79,99
Discworld 2 (dt.)	89,99
Dominion (dt.) *	**69,99**
Down in the Dumps (dt.)	79,99
Dragon Lore 2 (dt.)	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Ecstatica 2 (dt.) *	69,99
Exhumed (dt.) *	79,99
Extreme Assault (dt.) *	69,99
F1 Manager Professional (dt.) *	79,99
Fallout *	79,99
FIFA Soccer '97 (dt.)	79,99
FIFA Soccer Manager (dt.) *	69,99
Flottenmanöver	79,99
Floyd (dt.) *	79,99
Flying Corps (dt.)	79,99
Formel 1 *	89,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	89,99
Fun Compilation: Rally Racing 97, PGA Golf, Star Trek: Final Unity	79,99
Funsoft Strategie: *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe*	59,99
G-Nome	**69,99**
Grid Run (dt.) *	69,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hariboy's Quest	49,99
Hattrick Wins! (dt., Win95) *	69,99
Have a N.I.C.E. Day! (dt.)	69,99

PC-Games	CD
Heart of Darkness *	99,99
Heroes of Might & Magic 2 (dt.)	**79,99**
Hexagon Kartell (dt.)	79,99
Holiday Islands (dt.)	89,99
Holiday Islands Scenery CD (dt.) *	19,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.)	89,99
Hugo 4	79,99
Hunter Hunted (dt.)	79,99
iM1A2 Abrams (dt.) *	99,99
Imperium Galactica *	79,99
Independence Day (dt., Win95) *	79,99
Interstate '76 *	69,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Isnogud (dt.) *	49,99
Jagged All.2 Deadly Games (dt.) *	79,99
Kick Off 97 *	79,99
KKND (dt.)	59,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Last Rites (dt.) *	49,99
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79,99
Links LS	99,99
Links LS Kurs Collection 1, 2, 3	je 59,99
Lords of the Realm 2 (dt.)	79,99
Mad TV 2 (dt.)	79,99
Magic: Die Zusammenkunft (dt.)	89,99
Marathon 2 (Win95)	69,99
Marble Drop *	**39,99**
Master of Orion 2 (dt.)	89,99
M.A.X. (dt.)	79,99
Maximum Fun (Fahrertraining GP2)	29,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK (normale Version, dt.)	79,99
Mega Pak Vol.5 / Vol.6 (Koch)	je 89,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89,99
Monster Trucks *	79,99
Moto Racer (dt., Win95) *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (dt.)	99,99
MS Golf 3.0	59,99
Mutant Penguins (dt.)	59,99
Nascar Racing 2	79,99
NBA Full Court Press (dt.)	69,99
NBA Hangtime (Win95) *	79,99
NBA Live 97 (dt.)	79,99
Need for Speed 2 (dt.)	79,99
Nemesis (Wizardry, dt.) *	79,99
Net Zone (dt.)	69,99
NHL Hockey '97 (dt.)	79,99
NHL Open Ice *	79,99
Outcast (dt.) *	79,99
Outlaws *	79,99
Pandora Akte (dt.)	89,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Perfect Grand Prix (F1 GP2-Erw.)	29,99
Phantasmagoria 2	79,99
Pinball '97 *	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Pink Panther (dt.)	69,99
pod – Planet of Death	79,99
Power Chess (dt.) *	89,99
Privateer 2 – The Darkening (dt.)	89,99
Private Eye (dt.) *	79,99
Project Paradise (dt.)	69,99
Pro Pinball: Timeshock *	**79,99**
Queen: The Eye (dt.) *	79,99
Rama – Rendezvous im Weltraum	89,99
Realms of the Haunting	89,99
Return to Krondor *	69,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win 95)	79,99
Roberta Williams Collection (e.)	69,99
Safecracker *	79,99
Scarab (Win95) *	69,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	39,99
Schleichfahrt (dt.)	69,99
Sega Rally	79,99
Sensible World of Soccer 96/97 *	59,99
Sentient *	79,99
Shannara (dt.)	89,99
Shattered Steel AKTIONSPREIS!	49,99
Silent Hunter Patrol (dt.)	29,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95) *	99,99
Sim Copter (Win 95)	79,99
Sonic & Knuckles Collection *	**59,99**
Speedster *	69,99
SPQR *	79,99
SSN - Tom Clancy (US-Import)	89,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star General (dt., Win 95)	79,99
Stars! (dt.) *	69,99
Star Trek Borg *	59,99
Star Trek: Starfleet Academy *	79,99
Steel Panthers 2 (dt.)	**79,99**
Super EF 2000 (Win 95, dt.)	89,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	79,99

PC-Games	CD
Theme Hospital (dt.) *	**79,99**
The Simpsons *	59,99
Titanic (dt.) *	69,99
Tomb Raider (dt.) incl. Lösungsbuch	79,99
Toonstruck (dt.)	79,99
UEFA Champions League 96/97 *	69,99
Vermeer (dt.) *	59,99
Viking – Strategy of Ultim. Conquest	39,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.)	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Warwind (dt., Win 95)	79,99
Wet – The Sexy Empire (dt.) *	i.V.
Wing Commander 1-3 (dt.) * kompl.	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	79,99
Wipeout 2097 *	79,99
Wizardry Gold	79,99
Worms Special Edition (dt.)	69,99
X-Car *	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter (Win95) *	**79,99**
Yahtzee	39,99
Z (dt.)	79,99
Zap It! (dt.) *	39,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis (dt.)	89,99
ZPG *	69,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
3D Ultra Pinball	39,99
7th Guest	19,95
Aces of the Deep (dt.)	39,99
Adventure Box (dt.): *Evocation, Karma, Jewels of the Oracle*	39,99
Albion (dt.)	29,99
Al Unser jr. Arcade Racing	19,99
Amerika 1861-1865 (dt.)	29,99
Ascendancy (dt.)	29,99
Bad Mojo (dt.)	29,99
Battle Arena Toshinden	39,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Battle Isle 3 (dt.)	39,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bubble Bobble	39,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Burning Steel 4	29,99
Caesar 1	19,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Colonization	29,99
Colony Wars (dt.)	9,99
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusader – No Regret (dt.)	39,99
Cyberia (dt.)	25,99
D (dt.)	29,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Patrizier (dt.)	39,99
Descent (dt.)	25,99
Destruction Derby	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	49,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Discworld (dt.)	29,99
Dungeon Master 2 (dt.)	25,99
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
EarthSiege 2 (dt.)	39,99
Earthworm Jim 1+2 (dt.) komplett	39,99
Eco Quest	9,99
Eishockey Manager	19,99
Elite 2 – Frontier (dt.)	9,99
Elite 3 – 1st Encounters	19,99
Fade to Black (dt.)	29,99
Fantasy General (dt.)	29,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
Fifa Soccer 96 (dt.)	29,99
Frankenstein (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Gearheads (dt.) *	29,99
Golden Gate Killer (dt.) *	**19,99**
Gold Games (Topware, 40 Spiele)	49,95
Grand Prix	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kings Quest 7 (dt.) *	19,99
Larry 6	19,99
Last Dynasty (dt.)	19,99
Legend of Kyrandia 1	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 1-3 komplett	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.)	29,99
Lost Eden	19,99
Lucas Arts Top Adventures: *Indy 4, Monkey Isl. 2, Maniac Mansion 2*	39,99
Mag! (dt.)	29,99
Magic Carpet 1, 2 (dt.)	je 29,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Mechwarrior 2 (dt.) *	29,99
Megarace 2 (dt.)	29,99
Nascar Racing incl. Track Pack	19,99
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,99
Outpost (dt.)	19,99
Panzer General 2	**29,99**
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Psycho Pinball (dt.)	29,99
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
ranSoccer (dt.)	29,99
ranTrainer 2 (dt.)	29,99
Rayman (dt.)	29,99
Rebel Assault 2 (dt.)	49,99
Red Baron 1 (dt.) *	19,99
Rise 2: Resurrection	29,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shivers (dt.)	19,99
Silent Thunder (dt.)	39,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Space Quest 6 (dt.)	19,99
Star Crusader (dt.)	9,99
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,99
Steel Panthers (dt.)	29,99
Summer+Winter Challenge	**19,99**
Syndicate Plus (dt.)	29,95
Syndicate Wars (dt.)	39,99
System Shock (dt.) AKTIONSPR.	19,99
Teamchef (dt.)	39,99
Terminator: Skynet	39,99
The Dig (dt.)	49,99
Theme Park (dt.)	29,99
Thunderhawk 2 (dt.)	19,99
Tie Fighter (dt.)	49,99
Tilt!	19,99
Time Commando (dt.)	39,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	29,99
Torins Passage (dt.)	19,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Virtual Pool	**25,99**
Vollgas (dt.)	35,99
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	25,99
Warhammer (dt.)	29,99
Werewolf vs. Comanche	39,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
WipeOut & Novastorm komplett	29,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	19,99
Worms (dt.) *	29,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

Software der anderen Art	CD
3D Home Designer (dt.)	29,95
A.D.A.M. – Reise durch den Körper	79,99
After Dark 4.0 (dt.)	39,99
Bertelsmann Universal Lexikon '97	89,99
Der Duden	69,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
First Aid 95 (dt.)	79,99
Globe Master (dt.)	39,99
Gold 3 (Topware, 40 Anwenderprg.)	49,95
Kai's Power Goo (dt.)	99,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS Encarta '97 Enzyclopädie (dt.)	189,99
MS Encarta '97 Weltatlas (dt.)	149,99
Musik-Info (Audio-CD-Katalog, dt.)	29,95
Patchwork 01/97	29,99
PC-Fahrschule 2.0	39,99
PC Games Cheat 2 (dt.)	29,99
Peter Gabriel: EVE *	79,99
Print Master (dt.)	49,99
Star Trek Gift Pack (US)	99,99
Star Trek: Warrior Set	69,99
Steuer '97 Plus (dt.)	29,99
Teleinfo Xi Deutschland	49,95
Type Master (dt.)	39,99
Unicef Pack (32 Anw.prg., Koch) *	**39,99**

Kindersoftware

Kindersoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 69,99
Barbie Modedesigner (dt.)	59,99
Dr. Brain und das verl. Gedächtnis	69,99
Mega Mathe Blaster (dt.)	69,99
Payuta und der Eisgott (dt.)	39,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	89,99
Sim Park (dt.)	59,99
Sim Town (dt.)	29,99
Sim Tunes (dt.)	59,99
Zauberschulbus im Sonnensystem	69,99

Multimedia-Zubehör

Artikel	Preis
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Matrox Mystique 2MB Grafikkarte	249,99
Maxi Sound 64 Home Studio	**399,99**
Satelliten-Subwoofer-System	299,99
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Artikel	Preis
Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis GamePad Pro	59,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	39,99
Gravis Joystick Blackhawk	59,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	149,99
MS Siderwinder Game Pad	69,99
MS Sidewinder Pro Joystick	99,99
Thrustm. F-22 FLCS Pro Joystick	299,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,99
Thrustm. Phazer Pad	99,99
Thrustm. Top Gun	**69,99**
Thrustm. X-Fighters	99,99

Mäuse / Trackballs

Artikel	Preis
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Maus, 3 Tasten	14,99

Lösungsbücher / Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Titel	Preis
Baphomets Fluch	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer 2	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Die Siedler 2	14,80
Die Siedler 2 Mission CD	14,80
PC Power '97 – 1.111 Tips&Tricks	29,95
Schleichfahrt	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
Star Wars Technisches Handbuch	39,90
Tomb Raider (4-farbig, Din A4)	29,99
WarCraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)

Titel	Preis
Cujo	9,99
Full Metal Jacket	9,99
Independence Day *	**39,99**
JFK – Tatort Dallas	9,99
Loaded Weapon 1	9,99
Robin Hood (Mel Brooks)	9,99
Schlaflos in Seattle	9,99
Zwei glorreiche Halunken	9,99

Sony Playstation

Artikel	Preis
Grundgerät incl. Control Pad	**299,00**
2Extreme *	79,99
Cyberia	49,99
Descent	49,99
Disruptor Special Edition	59,99
NBA Jam Tournament Edition	39,99
Porsche Challenge *	79,99
Total NBA '97 *	79,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Artikel				Preis
Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Starter Pack	Trugbilder	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	Trugbilder	15 K.	dt.	5,49
Visionen		15 K.	dt.	5,49
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Fan-Shop

Artikel	Preis
Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00
Geschenkbox incl. vier Ansteckern	20,00

Wo Sie uns finden:

Seit 04.04.97 auch in Berlin Mitte!

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point
Berlin – Mitte
Alexander Platz 6
gegenüber Forum Hotel
Parkplätze vor der Tür
U+S-Bahn Alexanderplatz



Media Point
Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz





Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204





Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222





Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



FRÜHLINGSERWACHEN!

Fast geschenkt!

MegaSixPack:

Terra Nova
Fantasy General
Actua Soccer
Comanche
Chaos Overlords
Magic Carpet

sechs Vollversionen auf CD-ROM als Komplettpaket!

komplett **59,99**

Aufgepaßt und zugefaßt!

Bad Mojo
dt., CD-ROM
29,99

"D"
dt., CD-ROM
29,99

Angebot solange der Vorrat reicht!

Unser Tip des Monats:

M.D.K.
– Special Edition –

Wir präsentieren Interplay's neues 3D-Action-Spiel in einer Special Edition: Hochglanzverpackung mit Prägedruck und Taschenbuch "The Making of M.D.K."

komplett in deutsch, CD-ROM *

75,99

Angebot nur solange der Vorrat reicht! – "Normale" Version: 69,99



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Wing Com. Armada CD-ROM **15,99**	**NHL Hockey '95** CD-ROM **15,99**
Privateer CD-ROM **15,99**	**Fifa '95** CD-ROM **15,99**

Tomb Raider Total!

Lösungsbuch
Das offizielle 4-farbige Lösungsbuch zu Tomb Raider
29,99

Tomb Raider komplett
Tomb Raider PC CD-ROM incl. dem offiziellen Lösungsbuch
79,99

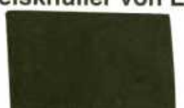
Kreditkarten ...
der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Ankauf
Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.



Preisknüller von EA:



Gene Wars
dt., CD-ROM
Syndicate Wars
dt., CD-ROM
Time Commando
dt., CD-ROM

je 39,99

K.K.N.D.
– Krush, Kill 'n' Destroy –
Es darf wieder 'rumkommandiert werden! Electronic Arts präsentiert das neueste, multiplayerfähige Strategie-Highlight.
dt., CD-ROM **59,99**

Need for Speed 2
dt., CD-ROM
79,99

Media Point



Media Point

Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill



Media Point

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße



Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

.... to be continued.
Demnächst auch in Ihrer Nähe!

?

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

Star Trek Generations • Action-Adventure

ZEITENWENDE

1996 war ein Fest für alle Star Trek-Fans. Die Premiere der neben Star Wars erfolgreichsten Science Fiction-Geschichte feierte ihr 30-jähriges Jubiläum, und zu diesem Anlaß brachte Paramount Pictures endlich den siebten Star Trek-Film in die Kinos. Star Trek Generations war dann auch ein besonderer Film, denn er schloß die lange Ära des James Tiberius Kirk ab und schuf so Platz für eine weitere Generation, die in der Voyager-Besatzung seitdem ihren Dienst tut.





Für die 15 Missionen ist jeweils ein Crew-Mitglied besonders geeignet. An Bord dieser Raumstation bekommt es aber auch der sonst so besonnene Captain Picard mit reichlich unfreundlichen Wesen zu tun, so daß ein Phaser im Anschlag nicht die schlechteste Vorsichtsmaßnahme ist. Während das 3D-Fenster nur die Hälfte des Bildes einnimmt, stehen links eine Karte und rechts das Inventar zur Verfügung.

Ganz so wie in diesem Jahr Lucas Arts die Euphorie um das 20-jährige Jubiläum der Star Wars-Trilogie dazu nutzt, gleich einen ganzen Satz neuer Star Wars-Spiele (X-Wing vs. Tie-Fighter, Jedi Knight und Rebellion) zu veröffentlichen, hätte es eigentlich auch nach dem Willen der zahlreichen Star Trek-Lizenznehmer gehen sollen (die cleveren Marketing-Strategen des Film-Moguls Paramount haben die Rechte an den unterschiedlichen Staffeln und Charakteren nämlich gleich an verschiedene Software-Publisher vergeben, was natürlich den Profit maximiert). Auf dem Höhepunkt der Begeisterungswelle hätten sich Star Trek-Spiele noch einmal so gut verkauft. Termingerecht geschafft haben es nur Viacom New Media, die mit Deep Space Nine Harbinger ein allerdings recht eintöniges Render-Adventure abgeliefert haben, und Simon & Schusters, deren Star Trek Borg getrost als Multimedia-Exempel abgehakt werden darf. Ohnehin mehr erwartet haben sich alle computerspielenden Star Trek-Fans von den digitalen Interpretationen der beiden alten "Star Trek-Hasen" Spectrum Holobyte und Interplay (ehemals A Final Unity, 25th Anniversary, Judgement Rites). Doch wie so oft verschob sich ein angekündigter Veröffentlichungstermin nach dem anderen. Nachdem wir Ihnen in der Ausgabe 3/97 einen ersten Eindruck von Interplays Starfleet Academy vermitteln konnten, widmet sich dieser Artikel Spectrum Holobytes Bemühungen, an den Erfolg des STNG-Spiels A Final Unity anzuknüpfen. Beide Spiele sollen nach derzeitigem Planungsstand noch im Mai oder Juni fertiggestellt sein.

Treffen der Generationen

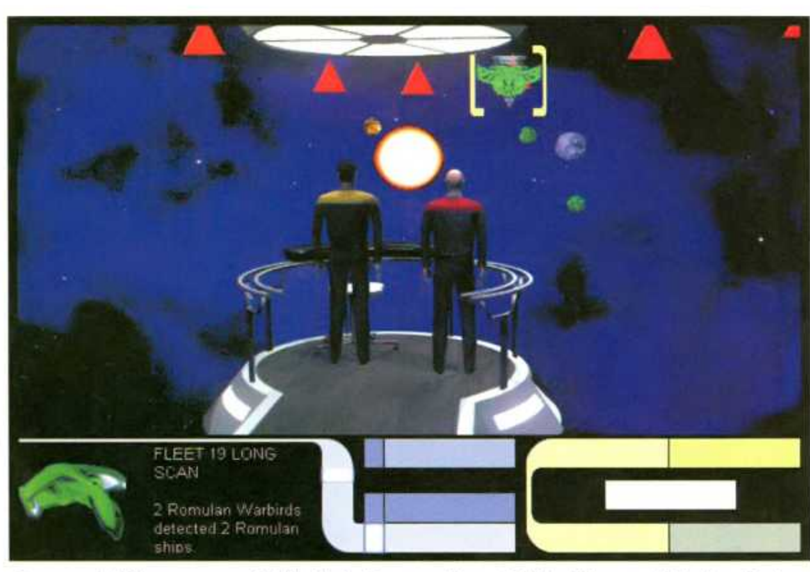
Spectrum Holybyte nähert sich in Generations nur in Grundzügen der Story der Filmvorlage an: Bei der Jungfernfahrt der U.S.S. Enterprise NCC-1701-B muß die Crew einigen Transportschiffen, die durch mysteriöse Energietentakel gefährdet werden, zu Hilfe eilen. Die Tentakel gehören zu dem „Nexus", einem Energienebel, in dessen Inneren Raum und Zeit bedeutungslos sind. Dort können Menschen leben, wo immer, wann immer und wie lange sie möchten. Bei der Rettungsaktion wird ein Teil der Enterprise, in dem sich auch der berühmte James T. Kirk befindet, vom „Nexus" absorbiert. 78 Jahre später wird die Enterprise-D unter dem Kommando von Captain Picard von einer Wissenschaftsstation gerufen, die von Romulanern angegriffen wird. Dort befindet sich auch ein gewisser Dr. Soran, der vor 78 Jahren auf der Enterprise-B kurzzeitig Bekanntschaft mit dem „Nexus" machte und nun alles daran setzt, dieses gefährliche Phänomen zu sich zu holen, um ewig leben zu können.





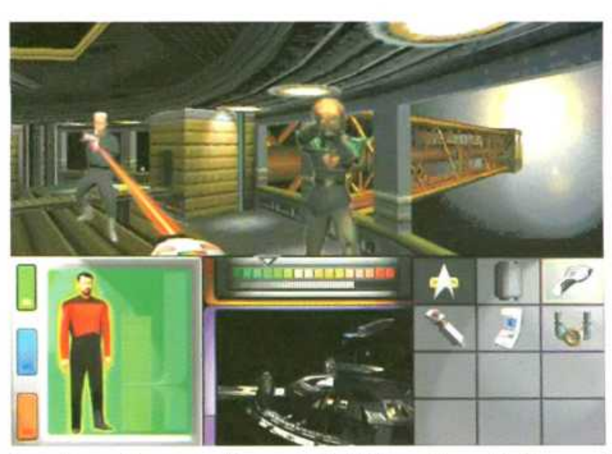
Beispiel-Mission: Counselor Troi muß eine romulanische Basis infiltrieren, dort in einige Raketensilos eindringen und die Startmechanismen der Flugkörper lahmlegen (Kenner wissen, daß Troi einmal in einer STNG-Episode als romulanische Geheimpolizistin tätig war). Hier erinnern nicht nur die Optik, sondern auch die Abstimmung von Puzzle- und Action-Elementen etwas an Origins System Shock.





Data und Picard im Sternenkartografie-Raum der Enterprise-D, der mit Holodeck-Technologie arbeitet. Hier werden die Navigationspunkte durch eine der zehn Galaxien festgelegt oder Planeten und Raumschiffe gescannt (links). Im rechten Bild nähern sich der Enterprise gerade zwei romulanische Warbirds, deren Position durch das grüne Romulaner-Zeichen dargestellt wird.





Obwohl ein Großteil von ST Generations mittels der 3D-Engine aus der Ich-Perspektive gespielt wird, liegt der Schwerpunkt dabei weniger auf wildem Herumballern als vielmehr auf ergiebigen Erkundungstouren. Aber natürlich muß auch hin und wieder der Phaser glühen. Mit welcher Intensität man dann aber auf Klingonen feuert, bleibt wiederum dem Spieler überlassen.



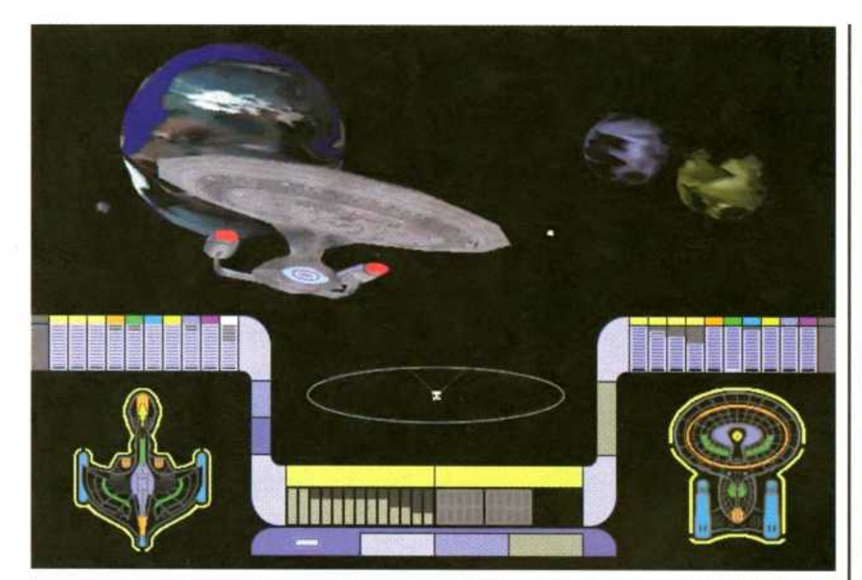
Auch La Forge ist mit dabei und muß sich hier gerade seiner Haut erwehren. Danach wird der erledigte Klingone durchsucht und wichtige Gegenstände im Inventory rechts aufgenommen.

Rollentausch

Star Trek Generations präsentiert sich spielerisch wie kein anderes Star Trek-Spiel vorher. Zwar werden die 15 Aufträge durch 3D-Action-Elemente dominiert, aber bieten ebenso Echtzeit-Raumkämpfe und Adventure-Puzzles und erfordern strategisches Feingefühl. Ziel des Spiels ist es, den verrückten Dr. Soran zu stoppen, der durch seine wahnwitzige Idee, sich mit dem Nexus zu vereinigen, das Leben unschuldiger Wesen aufs Spiel setzt. Nur durch die Zusammenarbeit des schlitzohrigen Admiral Kirk mit dem besonnenen Captain Picard kann er gestoppt werden. Auf dem Weg dorthin übernimmt man die Rollen der Crew-Mitglieder. Cpt. Picard, Commander Riker, Counselor Troi, La Forge, Worf, Data oder Kirk eignen sich gemäß ihren Kenntnissen und Fähigkeiten mehr oder weniger gut für die Einzelaufträge, die meist durch ein Außenteam auf fremden Planeten, Raumschiffen oder -basen angegangen werden. So lauten die "Mission Objectives" beispielsweise:

- Lokalisieren und retten Sie alle verletzten Mitglieder der Raumstation Amargosa.
- Stellen Sie die Identität der Angreifer fest.
- Sammeln Sie alle verwertbaren Informationen.

Wer also nur mit einem tödlichen Phaserstrahl hantiert, dürfte alsbald mit der hohen Ethik der Föderation in Konflikt kommen und Dr. Soran in den Nexus treiben.





Wie Interplays Starfleet Academy bietet auch Spectrum Holobyte die Möglichkeit, die Enterprise im Echtzeit-Raumkampf à la Wing Commander zu fliegen. Und auch hier liegt es in der Schiffsgröße begründet, daß taktisches Vorgehen mehr wiegt als ein schneller Feuerknopf. Ganz im Original-Stil zeigen sich in diesem Modus die Cockpitanzeigen. Links ist der Zustand des gescannten Warbirds zu sehen, rechts erhält man Auskunft über die Systeme der Enterprise, während in der Mitte der Radar-Radius thront.

Star Trek-Atmosphäre

Alle Bestandteile präsentieren sich natürlich in SVGA-Grafik. Menüs und die Inventar-Gegenstände wurden fein säuberlich im Original-Outfit des Kinofilms gerendert. Die 3D-Engine aus der Ich-Perspektive nimmt dagegen nur die Hälfte des Bildschirms ein, was wohl Geschwindigkeitsvorteile bringen soll. Die Phaser-Pistole oder andere benutzte Gegenstände erscheinen dabei aber nur als starres Bitmap in der Bildmitte. Garniert wird das Abenteuer mit zahlreichen Videosequenzen aus dem Kinostreifen sowie komplett neu gerenderten Szenen. Für die englische Version scheute Spectrum Holobyte keine Kosten und Mühen und verpflichtete zur Vertonung die Schauspieler Patrick Stewart (Picard), William Shatner (Kirk) und Malcolm McDowell (Dr. Soran), was natürlich eine hohe authentische Atmosphäre garantiert. Bleibt zu hoffen, daß auch für die deutsche Fassung die hiesigen Synchronsprecher engagiert werden können - eine Entscheidung darüber ist aber derzeit noch nicht gefallen. Aber schon die Original-Musik und die Sound-Effekte dürften das richtige Star Trek-Feeling aufkommen lassen.

Christian Müller

Voraussichtlich:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch
Hersteller:	Spectrum Holobyte
Erscheint:	Mai 1997

[x] Action [x] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft

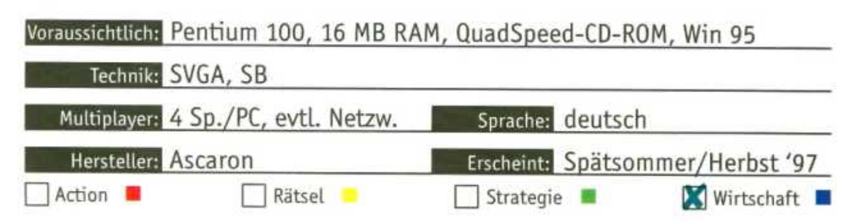


Anstoß 2 • WiSim

AUFPOLIERT

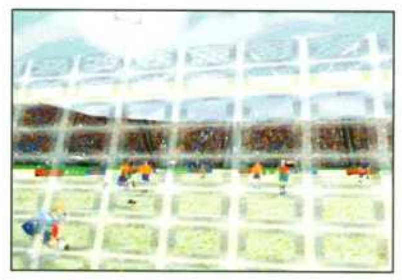


Nein, nicht FIFA 97, sondern eine Spielszene aus Anstoß 2 mit einem nur zur Hälfte gefüllten Stadion.



Voraussichtlich:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	4 Sp./PC, evtl. Netzw.	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Ascaron	Erscheint:	Spätsommer/Herbst '97

☐ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☒ Wirtschaft



Dieselbe Szene im Winter bei Schnee aus Sicht der Hintertorkamera. Das Stadion ist kleiner, dafür aber prall gefüllt.

Bei Ascaron gewährte man uns erste Einblicke in Anstoß 2, dem Nachfolger des erfolgreichen Fußballmanagers. Gleich 17 randvolle Kundenordner wurden gewälzt, um Verbesserungsvorschläge einzusammeln und die wichtigsten Spielerwünsche umzusetzen. Danach stand fest: Anstoß 2 setzt auf schnelle Spielbarkeit, eine Saison soll an einem langen Abend durchgespielt werden können. Außerdem wird die Darstellung der Torszenen deutlich aufgewertet, wobei die Spielzeit individuell wählbar bleibt. Ascaron fackelte nicht lange und entwickelte eine komplett neue 3D-Engine, die mehrere Kameras, Jubelanimationen in zahlreichen Stufen und Wettereinflüsse berücksichtigt. Gegenüber dem alten Anstoß fanden zudem neue Features den Weg ins Programm: Auf- und Abstieg bis zur Regionalliga, ausländische Ligen, unendliche Spielzeit, alle neuen Regeln mitsamt geändertem Transfersystem und erweiterte Trainings- und Taktikoptionen. Fans finden in Kürze wöchentlich upgedatete Infos auf der Web-Site www.ascaron.com.

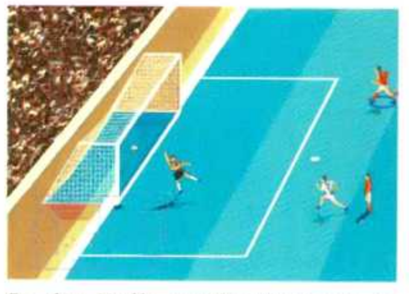
Christian Bigge

Sean Dundee World Club Football • Sportspiel

TORJÄGER

Mit Sean Dundee World Club Football präsentiert Ubi Soft in Kürze den inoffiziellen Nachfolger zu Action Soccer. Gleich 356 Vereins- und Nationalmannschaften aus fünf Kontinenten können Sie in mehreren Spielmodi und sogar in der Halle zu Sieg und Meisterschaft führen. In unserer Betaversion erfreuten sich sogar die deutschen Kicker an ihrer korrekten Namensgebung. Die Darstellung der Fußballer erfolgt ganz zeitgemäß über Polygone, dank Motion Capturing mit realistischen Bewegungsabläufen versehen. Ubi Soft unterstützt bei der Steuerung auch 4-Button-Gamepads, mit deren Hilfe sich ein flüssiger Spielablauf realisieren läßt. In der im Mai erscheinenden Verkaufsversion sollen außerdem mehrere Multiplayer-Optionen enthalten sein.

Christian Bigge



In der Halle wechselt sogar, je nach Austragungsort, die Farbe des Bodenbelags.



Mit Hilfe der Übersichtskarte können Sie problemlos Ihren Lieblingsverein lokalisieren.



Plug and Play-Steuerung, moderne Grafik und deutsche Sprachausgabe. Ein ernstzunehmender Kontrahent für FIFA Soccer 97?

Voraussichtlich:	Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	4 Spieler/PC, Netzw.	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Ubi Soft	Erscheint:	Mai 1997

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

UEFA Champions League 1996/97 • Sportspiel

SIEGERTYPEN

Für Bundesliga-Kicker blieb es bisher ein Traum: Das Finale der UEFA Champions League, Nachfolger des legendären Europapokals der Landesmeister, hat noch kein deutscher Verein erreicht. Diese Scharte können Sie dank der Fußballaction-Neuauflage von Krisalis jetzt zumindest am PC auswetzen.



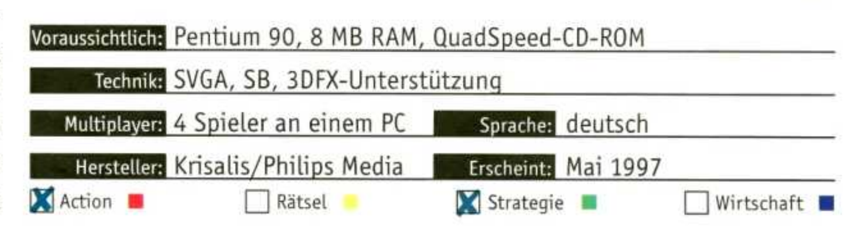
Bei UEFA Champions League stehen auch zahlreiche Nationalmannschaften zur Verfügung. Hier treibt Italiens Di Matteo den Ball voran.

Die 1996/97er Edition hat mit dem kaum erwähnenswerten Vorgänger nur noch wenig gemein. Alle 16 Champions League-Vereine wurden mit Original-Spielernamen, Kicker-Portraits und Logos in das Programm eingebunden, außerdem stehen zahlreiche Nationalteams und ein Vereinseditor zur Verfügung. Krisalis legte besonderen Wert auf realistische Kräfteverhältnisse, so daß ein Patrick Kluivert tatsächlich treffsicherer ist als etwa ein Abwehrbolzer des IFK Göteborg. Insgesamt integrierten die Engländer sechs naturgetreue Fußballtempel in ihre Simulation, darunter Arenen wie Mailand oder Manchester, die das Herz eines jeden Fans höher schlagen lassen. Mit Hilfe der F-Tasten können Kameraposition und -winkel zur Betrachtung des Gebolzes beinahe völlig frei gewählt werden, was letztlich perfekte Übersicht garantiert. Für die Spieleranimationen nutzte Krisalis erstmals ein verfeinertes Motion Capturing-Verfahren. Mit Hilfe von über 40 Bewegungssensoren am Körper von Spielern des Proficlubs Sheffield Wednesday erstellten die Engländer sehenswert realistische Bewegungsabläufe. Weggeschlagene Bälle werden beim Freistoß kunstvoll zum Schützen zurückgeschlenzt, verletzte Spieler wälzen sich mit schmerverzerrtem Gesicht am Boden, und vor dem Anstoß werden zunächst die Schuhe geschnürt.

Wie bei RTL

Durch das „lebensechte" Verhalten der Polygonspieler gestaltet sich der Spielablauf entsprechend realitätsnah. Direktabnahmen spektakulärer Art gelingen durch die kinderleichte Steuerung fast auf Anhieb, jedem Torschuß kann ein Effet mitgegeben werden, und sogar genau getimte Flanken aus vollem Lauf sind durch eine gelungene Doppelbelegung eines Joystickbuttons möglich. Vor Spielbeginn können Sie über das Taktikmenü nicht nur Ihre Standardformation wählen, sondern auch allen elf Akteuren pixelgenau ihre Stammposition zuweisen und somit das Zusammenspiel des Teams aufeinander abstimmen. Bereits im Mai sollen bis zu vier Spieler gleichzeitig an einem PC Gelegenheit haben, den FIFA-Konkurrenten auf Herz und Nieren zu testen. Wir werden das für Sie natürlich ebenfalls tun.

Christian Bigge



Voraussichtlich:	Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB, 3DFX-Unterstützung
Multiplayer:	4 Spieler an einem PC
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Krisalis/Philips Media
Erscheint:	Mai 1997

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft



Mit Hilfe des neuen Tacti Grid 3 sind auch komplexere Einstellungen möglich, da das Spielfeld in viele kleine Zonen unterteilt wird.



Zur Darstellung des Spielgeschehens können Sie Kamerawinkel und -position relativ frei bestimmen. Das garantiert Übersicht.



Selbst die rasanten Geschosse von Hubschraubern und Panzern wurden mit spektakulären Transparenzeffekten verfeinert, ohne daß dies eine negative Auswirkung auf die Spielgeschwindigkeit hätte.



Ein feindlicher Hubschrauber im Visier. Im Hintergrund erkennen Sie sehr gut die Feuerwehrstation Ihrer Basis samt Löschfahrzeug - das ist symptomatisch für den hohen Detailgrad der Level-Terrains.

Extreme Assault • Action

HÖHENFLUG

Bereits mit dem Unterwasser-Spektakel Schleichfahrt hat die deutsche Firma Blue Byte bewiesen, daß sie sich in Sachen 3D-Action nicht vor der internationalen Konkurrenz zu verstecken braucht. Nun schickt sie sich an, nach den Tiefen des Ozeans auch noch Land und Lüfte zu erobern.

Den Spieler Action erleben und Spaß haben lassen, das sind die erklärten Ziele von Blue Byte bei der Entwicklung von Extreme Assault. Dennoch würde man diesem Projekt, das gerade unter der Leitung von Thomas Friedmann realisiert wird, Unrecht tun, wenn man es als simples Ballerspiel abtäte. Bereits die uns vorliegende Preview-Version 0.6.7, in der gerade die ersten zwei von insgesamt sechs Operationsgebieten spielbar sind, zeigt schon eindrucksvoll, daß in Extreme Assault viel mehr steckt. Zwar fehlen auch in diesen Abschnitten noch Soundeffekte sowie Teile der Sprachausgabe, und das Entwicklerteam werkelt noch am Feintuning von Steuerung, Gegnerverhalten und Waffensystemen, aber das bereits vorhandene "Stückwerk" läßt schon darauf schließen, daß in den Mülheimer Entwicklungsstudios zur Zeit "Großes" entsteht.

Alien War

In erster Linie handelt es sich bei Extreme Assault um ein Hubschrauber-Kampfspiel, in dem Sie im Cockpit Ihres Sioux F-23 um die 50 Missionen in den unterschiedlichsten Einsatzgebieten zu absolvieren haben. Ihr Ziel besteht dabei darin, unseren Planeten gegen die Invasion einer außerirdischen Macht zu verteidigen. Manchmal erfordert Ihre Mission auch den einen oder anderen Bodeneinsatz, für den Ihnen der Panzer F1 zur Verfügung steht. Extreme Assault will jedoch weder eine akkurate Helikopter- noch eine Tank-Simulation sein - die Blue Byte-Entwickler haben die Steuerung der beiden Vehikel auf die notwendigsten Elemente beschränkt und so dafür gesorgt, daß man sich als Spieler ganz auf das hektische Kampfgeschehen am Bildschirm konzentrieren kann, ohne sich ständig von aberwitzigen Tastaturkommandos aus dem Konzept bringen zu lassen.

Nach einem kurzen Briefing treten Sie Ihren ersten Heli-Einsatz mit einer Razor Gun, einer Laserkanone und sechs zielsuchenden Raketen an. Wenn Sie es geschickt anstellen, können Sie Ihre Ausstattung im Lauf des Spiels um nette Extras wie Schildenergie, Munition, Raketen oder Waffen-Upgrades erweitern. Sowohl Ihre Aufgabe als auch das Gebiet, in dem Sie operieren, sind im allgemeinen gut überschaubar, und über den Radar in Ihrem Cockpit orten Sie feindliche Fahrzeuge in der weiteren Umgebung. Sie steuern Ihren Hubschrauber entweder per Tasta-



In einer der frühen Missionen gilt es, strategisch raffiniert postierte feindliche Stellungen an einer Brücke auszuschalten.



Im zweiten Operationsgebiet dürfen Sie sich mit Ihrem Helikopter fast schon descent-like durch enge Röhrensysteme tasten.



Unglaublich detailreich präsentiert sich das Terrain von Extreme Assault: Sämtliche Gebäude sind mit feinen Texturen überzogen.



Vor jeder Mission erhalten Sie auf dem Bordmonitor detaillierte Instruktionen. Im fertigen Spiel sollen die Briefings durchgehend mit Sprachausgabe versehen sein.

tur oder per Joystick, wobei Sie die Tastenbelegung in beiden Fällen problemlos nach Ihren persönlichen Wünschen konfigurieren können. Schon jetzt lassen sich insbesondere mit dem Keyboard präzise Manöver durchführen, bei denen auch das Fluggefühl sehr glaubhaft vermittelt wird.

Optischer Leckerbissen

Augenscheinlichstes Highlight von Extreme Assault ist bereits in der Vorabversion die Grafik, die nicht nur das Terrain, sondern auch bewegliche Objekte wie Flugzeuge, Panzer oder Lastwagen mit einer schier unfaßbaren Liebe zum Detail darstellt. Alle Elemente sind feinsäuberlich texturiert und wirken beinahe photorealistisch - Häuser sehen aus wie Häuser und stehen nicht vereinzelt in der Landschaft, sondern bilden zusammen richtige Dörfer mit Kirche, Marktplatz, Dorfbrunnen und allem Drum und Dran! Streift man mit seiner Maschine einen Baum, bleibt man nicht etwa an dessen Pixelästen hängen oder bewegt sich einfach durch sie hindurch, nein, der Baum wird richtiggehend zur Seite gedrückt! Und was das Erstaunlichste ist: Selbst bei hoher Objektdichte und rechenintensiven Transparenzeffekten geht ein Mittelklasse-Pentium nicht in die Knie und stellt das Geschehen außerordentlich flüssig dar. Hochachtung haben auch die Terrain-Designer verdient: Selten zuvor hat man in einem Spiel derart phantasievoll und abwechslungsreich gestaltete Landschaften gesehen!

Things to come

Obwohl Extreme Assault dem Einzelspieler schon eine ganze Menge bietet, gibt sich Blue Byte damit noch nicht zufrieden. So soll bis zum Release des Programms im zweiten Quartal dieses Jahres u. a. noch ein Multiplayer-Modus mit speziellen Terrains implementiert werden, der hitzige Gefechte für bis zu vier Spieler in lokalen Netzwerken ermöglichen wird. Die Teilnehmer an derartigen Matches dürfen sich dabei auch zu Teams zusammenschließen und ihre eigenen Spielregeln aufstellen.

Damit Extreme Assault auch auf schwachbrüstigeren Rechnern noch annehmbar läuft, wird es in dem Programm zudem noch möglich sein, Grafikdetails ab- oder zuzuschalten und zwischen verschiedenen Bildschirmauflösungen zu wählen.

Herbert Aichinger

Voraussichtlich:	486/DX4-100, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio
Multiplayer:	4 Spieler im lok. Netzw.
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Blue Byte
Erscheint:	2. Quartal 1997

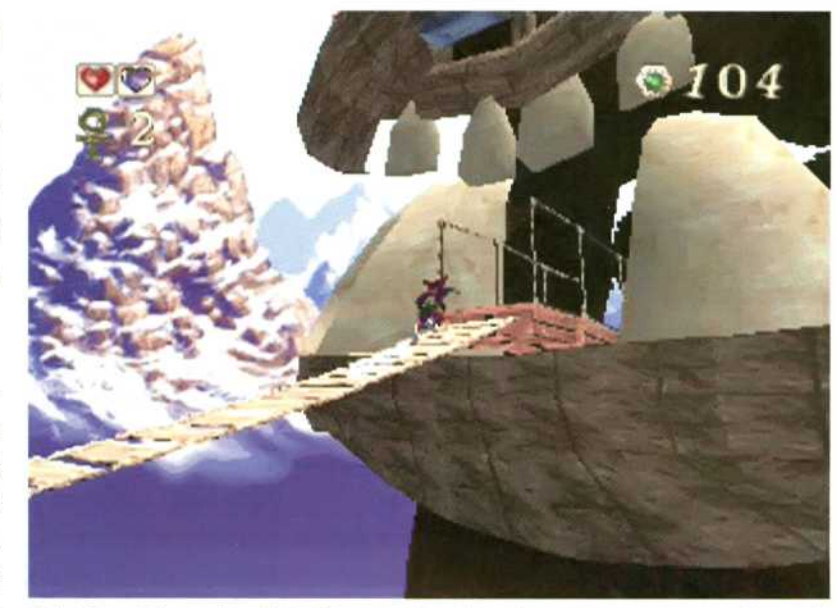
☒ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

Pandemonium • 3D-Jump & Run

CLIFFHANGER

Wenn Sie irgendwo einmal einen Menschen mit einem PlayStation-Joypad sitzen sehen, der mit seinem Körper vor dem Monitor abenteuerliche Verrenkungen macht, als ob er zu einem gewaltigen Sprung ansetzen wollte, dann könnte es sich um einen Pandemonium-Spieler handeln...

Voraussichtlich ab Mai dieses Jahres werden Sie auch an PC-Tastaturen Leute treffen können, die ein ähnlich seltsames Verhalten an den Tag legen. Dann nämlich kommt die PC-Version von Crystal Dynamics´ Pandemonium auf den Markt, ein Programm, bei dem man fast zwangsläufig mit Leib und Seele „mitgeht".
Wer die Spielfiguren Nikki, ihres Zeichens Zauberlehrling, und den Hofnarren Fargus mit Sid, der sprechenden Handpuppe, kennenlernt, fiebert wohl oder übel mit diesen Helden mit, wenn es darum geht, den Ausgang eines Levels zu erreichen. Die außergewöhnlich intensive Anteilnahme, die man am Schicksal zweier Pixelcharaktere nimmt, hat mehrere Ursachen: Nicht, daß die Helden von Pandemonium lebensechter wirken würden als die anderer aktueller Top-Titel - zwar kommen ihre Bewegungen bei den vielen halsbrecherischen Sprüngen ungeheuer „echt" rüber, aber sie sind nicht sonderlich groß und auch nicht besonders detailliert dargestellt. Es ist vielmehr in erster Linie die 3D-Spielumgebung im Fantasy-Stil, die für den permanenten Nervenkitzel sorgt: Schwindelerregende Kameraperspektiven vermitteln einem auf Schritt und Tritt Furcht vor einem tödlichen Absturz, und eine abwechslungsreiche Gegnerschar bedroht ständig den ohnehin knapp bemessenen Vorrat an Lebensenergie. Hinzu kommt, daß Sie mitten in einem Level keine Möglichkeit zum Speichern haben - erst nach der Bewältigung eines meist recht umfangreichen Abschnitts erhalten Sie ein Paßwort, mit dem Sie später wieder ins Spiel einsteigen können - und bei jedem Verlust eines Bildschirm-Lebens gilt es, noch einmal ganz am Anfang des aktuellen Levels zu beginnen.



Häufig wirken die Spielfiguren in den ebenso monumentalen wie abwechslungsreichen Levelwelten wie kleine, verletzliche Zwerge.



An allen Ecken und Enden der Levels finden sich Extras zum Aufstocken der Gesundheit.



Derart waghalsige Sprünge sind in Crystal Dynamics´ Pandemonium an der Tagesordnung.

Ohne Trapez

Wenn Sie in Pandemonium vorankommen wollen, müssen Sie die Feinheiten der zunächst sehr einfach wirkenden Steuerung in den Griff kriegen. Am Anfang kommen Sie noch mit normalem Laufen und relativ simplen Sprüngen durchs Leben, aber je weiter Sie in die Welt der Dämonen vordringen, desto waghalsigere Kapriolen werden Ihnen abverlangt. Mal springen Sie auf gut Glück ins Leere, und ein andermal vollführen Sie die abenteuerlichsten Salti. Zuweilen geben Gegner dringend benötigte Items frei, wenn man auf sie springt, doch hier muß jede Bewegung „sitzen". Erfolgserlebnisse bleiben trotzdem nicht aus und motivieren ebenso wie die abwechslungsreichen Spielewelten immer wieder zum Weitermachen. Wenn die Endversion von Pandemonium tatsächlich über die enormen Gameplay-Qualitäten verfügt, die sich jetzt schon abzeichnen, hat Crystal Dynamics mit diesem Programm einen potentiellen Hit in der Tasche!

Herbert Aichinger



In einem schön gerenderten Intro lernen Sie die Zauberin Nikki und ihren Kumpanen, den schrulligen Hofnarren Fargus, kennen.

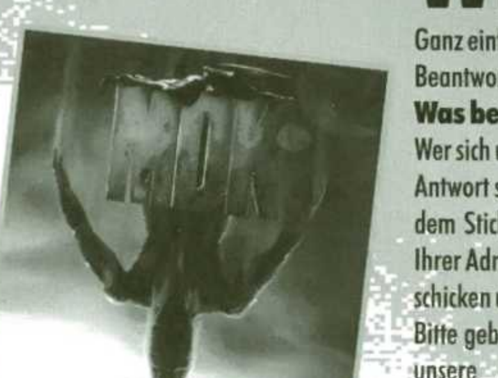
Voraussichtlich:	Pentium 120, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SB		
Multiplayer:	Zwei-Spieler-Modus	Sprache:	englisch
Hersteller:	Crystal Dynamics/BMG	Erscheint:	Mai 1997

[X] Action [ ] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft

ENJOYSOFTWARE





Mitmachen!
Und mit MDK gewinnen!
WIE!

Ganz einfach!
Beantworten Sie uns folgende Frage:
Was bedeutet das Kürzel "MDK"?
Wer sich unsere Anzeige genauer ansieht, wird di Antwort schnell finden. Einfach eine Postkarte mi dem Stichwort "MDK", der Lösung und natürlic Ihrer Adresse drauf an das Joysoft Versand Cente schicken und mit Joysoft und Acclaim gewinnen! Bitte geben Sie uns die Zeitschrift an, aus der Si unsere Anzeige haben. Einsendeschluß ist de 30.5.97! Was es zu gewinnen gibt:
eine **"MDK" Lederjacke**
und **5 tolle Überraschungspakete**!



PC CDROM

Air Warrior 2 (KD)	99.90
Atlantis (KD) *	89.90
Banzai Bugs (KD)	69.90
Comanche 3 (KD) *	**89.90**
Command & Conquer 2 Gegenangriff (KD)	**29.90**
Command & Conquer 1 Tiberium Konflikt W95 (KD)	89.90
Conquest Earth (DA) *	89.90
Darklight (KD)	79.90
Ecstatica 2 (KD)	79.90
Formel 1 (KD)	**89.90**
G-Nome (KD)	79.90
IMA1 Abrams (KD)	109.90
Imperium Galactica (DA)	79.90
Isnogud (KD)	59.90
Kick Off 97 (KD)	79.90
Lost Vikings (DA)	69.90
Magic the Gathering (KD) *	99.90
Marble Drop (DA) *	49.90
MDK (KD) *	**84.90**
Max, Dr. Hawkins, Kurt	
Moto Racer W95 (KD) *	**79.90**
Need for Speed 2 (KD)	89.90
Pro Pinball Timeshock (KD) *	79.90
Safe Cracker (KD)	79.90
Scorcher W95 (DA)	79.90
Ten Pin Alley (DA) *	79.90
Test Drive Off Road (DA) *	89.90
Theme Hospital (KD)	89.90
Tom Clancy's SSN (KE)	99.90
Vermeer (KD)	69.90

Preisänderungen, Irrtum und Zwischenverkauf vorbehalten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Firma JOYSOFT

PC CDROM SUPER PREISE

Nur solange der Vorrat reicht!
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung einen oder mehrere Ersatzwünsche an, da es sich bei vielen Spielen um Restposten handelt.

1869 (KD)	19.80
3D Pinball Ultra (DA)	39.90
ADAC Auto 97 (KD)	19.80
Azraels Tear (KD)	39.90
Bad Mojo (KD)	39.90
Colonisation (KD)	29.90
Destruction Derby (DA)	29.90
Die verrückte Rally (KD)	29.90
Evokation (KD)	**39.90**
Frankenstein (KD)	29.90
Gabriel Knight 1 (KD)	29.90
Gamebox (50 Spiele) (DA)	49.90
Indy Car Racing 2 (DA)	39.90
Karma: Fluch der 12 H. (KD)	39.90
Kings Quest 7 (KD)	29.90
Mad News (KD)	**19.90**
Mind Grind (KD)	39.90
Privateer & Data (DA)	19.90
Rayman (KD)	39.90
Schwarze Auge 3 (KD)	39.90
Shadow Caster (DA)	9.90
Simon 2 & T-Shirt (KD)	**39.90**
Space Quest 1- 5 (DA)	39.90
Worms (KD)	39.90
Teamchef (KD)	19.90
Track Attack (KD)	19.90

PC ZUBEHÖR

Alfa Commander Pro	129.90
Alfa Twin Switch Adapter	39.90
Cyberboy 3D	239.90
Gravis Eliminator Card	49.90
Gravis Grip Set (2 Pads, 4 Player Adapter)	139.90
Hurricade	**119.90**
Maxi Sound 64 PNP	339.00
Maxi Sound 64 PNP Home Studio	399.90
Mouse Microsoft OEM	**49.90**
MS Sidewinder 6 Button Pad	79.90
MS Mouse OEM	49.90
MS Sidewinder Pro & Hellbender	129.90
Sound System Maestro 32	399.90
Thrustmaster F22 Flightstick	289.90
Thrustmaster Flipper Wizard	49.90
Thrustmaster GP1 Lenkrad	169.90
Thrustmaster Top Gun	**79.90**

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Bitte fordern Sie unseren kostenlosen Katalog oder unsere ebenfalls kostenlose Katalog-CD an. In beiden finden Sie Beschreibungen und Informationen über Spiele und Zubehör aus unserem Angebot.

Wir führen außerdem Spiele für:
- Amiga
- Macintosh
- Sega Saturn
- Sony PSX

sowie:
- Joysticks
- Computer Zubehör
- Lösungsbücher
- Trading Cards
- Sport Cards
- US-Importe

und vieles mehr

JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP	JOYSOFT SHOP
53111 Bonn	**40211 Düsseldorf**	**53721 Siegburg**	**56068 Koblenz**
Münster Str. 11	Am Wehrhahn 24	Kaiser Str. 54	Schloß Str. 16
0228/65 97 26	0211/36 44 45	02241/ 6 80 45	0261/30 96 34
JOYSOFT SHOP	**JOYSOFT SHOP**	**JOYSOFT SHOP**	**JOYSOFT SHOP**
50676 Köln	**60311 Frankfurt**	**45127 Essen**	**52062 Aachen**
Mathias Str. 24-26	Fahrgasse 87	Viehofer Str. 17	Blondel Str. 10
0221/9 23 15 45	069/91 39 83 71	0201/2 43 72 95	0241/40 69 12
JOYSOFT POINT	**JOYSOFT POINT**	**JOYSOFT POINT**	**JOYSOFT POINT**
"MYSTIC GAMES"	**"DICOM"**	**"GAMESHOP GIESSEN"**	**"SOFT SITE"**
72458 Albstadt	**63450 Hanau**	**35390 Giessen**	**63065 Offenbach**
J.-Mauthe Str. 7	Am Freiheitsplatz 6	Katharinengasse 21	Schloß Str. 20-22 (1.Etage)
07431/93 30 80	06181/92 63 41	0641/791794	06982/36 90 45

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unseren autorisierten JOYSOFT POINT Partnern. Preise der JOYSOFT POINT Shops können abweichen.



VERSAND & SERVICE CENTER:
AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN
BESTELL HOTLINE: 0221/ 94 86 10 50
BESTELL FAX: 0221/ 94 84 427

Beachten Sie auch unser Internet Angebot für Sie! http://www.joysoft.de- Hier können Sie direkt Ihre Bestellung aufgeben und aus unserer Mailbox die neuesten Updates und Patches downloaden. Sie erreichen uns unter: 0221/9483307(analog), 0221/9483306 (ISDN).

Unser Lieferservice im Inland: Sie zahlen per **Kreditkarte oder per Vorkasse**, wir liefern per **Post:** Versandkostenanteil 6.90 DM oder per **UPS:** Versandkostenanteil 9.90 DM. Falls Sie **Nachnahmelieferung** wünschen, beträgt der Versandkostenanteil 9.90 DM bei Post- und 16.90 DM bei UPS-Lieferung. **Ab einem Rechnungsbetrag von 200,- DM liefern wir versandkostenfrei!**

Unser Lieferservice im Ausland: Sie zahlen per **Kreditkarte oder postbare Vorkasse**, wir liefern per **Post**. Der Versandkostenanteil beträgt in Europa: 20,- DM für Päckchen bzw. 50,- DM für Pakete. Der Versandkostenanteil außerhalb Europas beträgt 25,- DM für Päckchen.

Kreditkartenzahlung: Wir akzeptieren die Euro- und Visa-Car Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung an, welche Karte Sie benutzen außerdem benötigen wir Ihre Kartennummer und da Gültigkeitsdatum, sowie Ihre Telefonnummer für evt Rückfragen. Bei schriftlichen Bestellungen vergesse Sie bitte nicht Ihre Unterschrift.

neu: CONGO THE MOVIE™

IN DIE TIEFEN VON ZINJ

JEDER TITEL DM 39,95

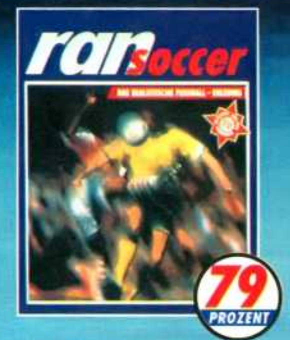


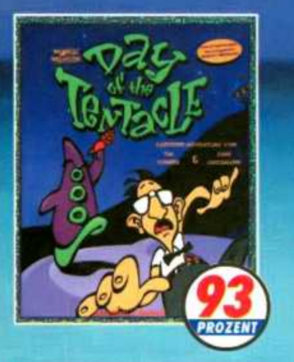
ran Trainer 2

79 PROZENT

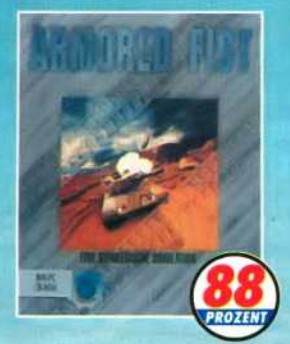


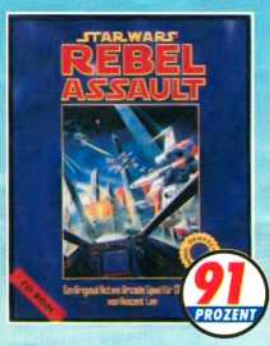










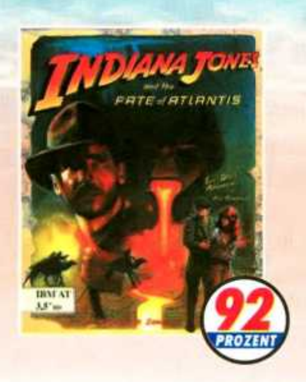








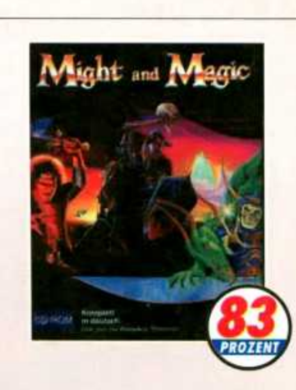
















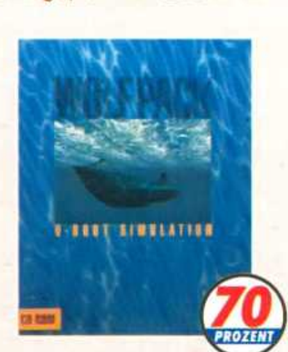
Weiterhin erhältlich:
Kaiser Deluxe
Der Rasenmäher-Mann



JEDER TITEL DM 29,95

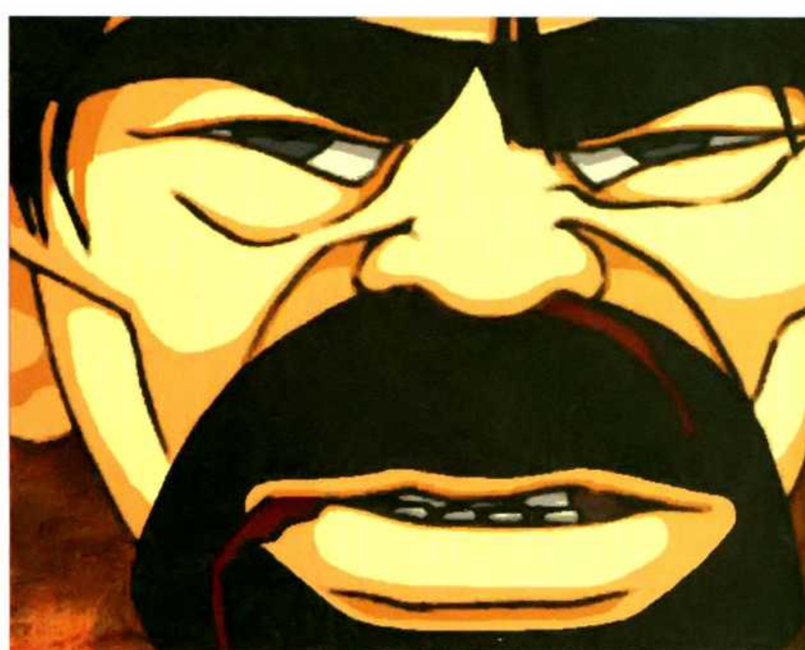
STREETPRICE





*Unverbindliche Preisempfehlung.



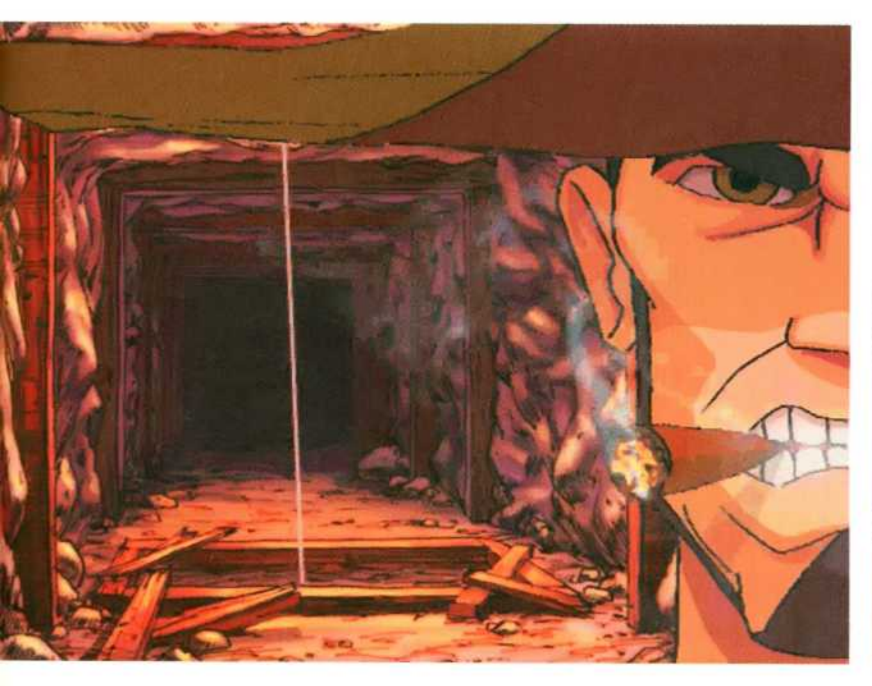


Outlaws • Action

ZIEH!

PC ACTION GOLD

Die Kamera vollführt einen Schwenk. In der steinigen, flimmernden Steppe zeichnet sich der Schattenriß des Hauptdarstellers im Gegenlicht ab. Ein schweigsamer, einsamer Mann, dessen Augen sich zu schmalen Strichen verziehen. Ausgespuckter Tabak landet zischend im Sand, eine Klapperschlange rasselt, während der Henry-Stutzen langsam aus dem Sattel-Halfter gleitet. Gelassen nimmt er die vier flüchtenden Schurken ins Visier...

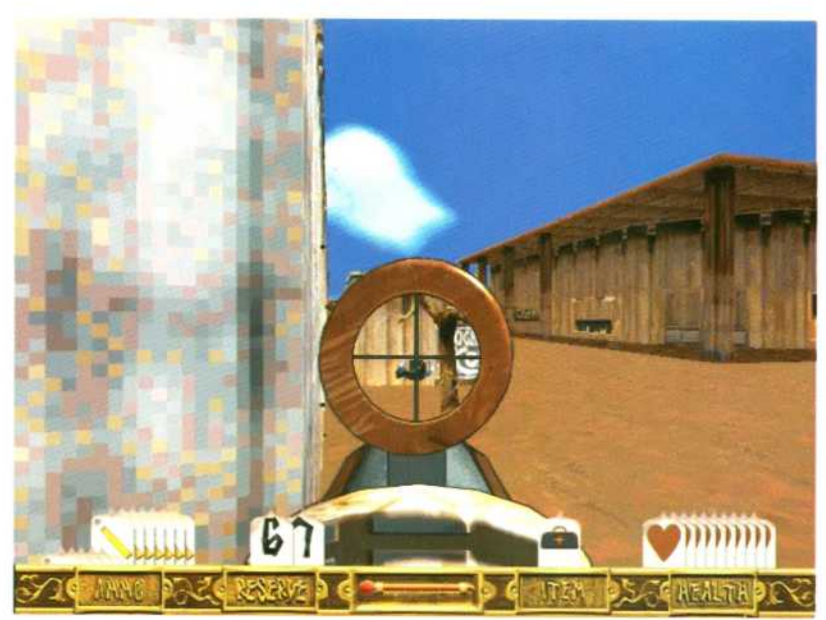




Neben weltweiten Exportschlagern wie Hamburgern, Popcorn, Rock´n` Roll und Coca Cola gibt es wohl kaum ein amerikanischeres Produkt als den "Western". Die Filmgattung beherrschte lange Zeit das Geschehen in Hollywood und ist untrennbar mit Namen wie Gary Cooper, John Wayne, Henry Fonda oder Clint Eastwood verbunden, die in ihren Filmen das Zepter der Freiheit und Gerechtigkeit stets hochhielten. Die dramaturgischen Strickmuster waren dabei oft gleich: gut gegen böse, schuldig gegen nicht schuldig. Sind die Namen vieler Western-Schauspieler meist jedem geläufig, so gerieten die Regisseure der Cowboy- und Indianer-Epen meist schnell wieder in Vergessenheit. Alle? Nein, fast alle! Für viele ist und bleibt Sergio Leone das Synonym für dieses Filmgenre. Seine in den 60er Jahren entstandenen und als Italo- oder Spaghetti-Western berühmt gewordenen Produktionen reduzierten alle Versatzstücke und Klischees des Genres auf den kleinsten Nenner. Wie kein anderer zeichnete er das Bild des unbeugsamen, gerechtigkeitsliebenden Einzelgängers und unrasierter, erbarmungsloser und wild um sich schießender Banditen. Unvergessen sind die ersten 20 Minuten des Klassikers "Spiel mir das Lied vom Tod", in denen kein einziges Wort gesprochen wird. In Wahrheit ging die Erschließung und Besiedelung des nordamerikanischen Kontinents im 19. Jahrhundert natürlich weit unspektakulärer vonstatten. Es war die Maschinerie der Traumfabrik, die die eigene Vergangenheit glorifizierte und die Menschen seit jeher mit Ritter- und Retter-Geschichten fasziniert. Umso mehr verwundert es, daß es bisher kein Computerspiel gab, das dieses Sujet aufgegriffen hat. Bis jetzt jedenfalls. Sie wollten schon immer einmal durch Clint Eastwoods Augen sehen oder um 12 Uhr mittags der Schnellste sein? Bitteschön, Lucas Arts' Outlaws versetzt Sie mitten in die klassische Heroengestalt, hoch zu Roß und bis unter die Zähne bewaffnet.

Der Wilde Westen

Der zwielichtige und aalglatte Geschäftsmann Bob Graham hat immer eine gute Nase für das richtige Geschäft. Während sich der Bau der Eisenbahnstrecken immer weiter in Richtung Pazifik-Küste schiebt, besticht der Halunke einen der Landvermesser, um an das Kartenmaterial für die geplante Trasse zu kommen. Graham verfolgt ein ehrgeiziges Ziel: Er will sich seine eigene Stadt als Denkmal setzen. Das Wissen um den Verlauf der Eisenbahnlinie ist wie eine Lizenz zum Gelddrucken, denn überall dort, wo das stählerne Roß in Zukunft Halt macht, werden blühende Handelszentren entstehen. Graham kauft sich aus diesem Grund ein riesiges Landareal zusammen und beauftragt seine Schergen, die letzten verkaufsunwilligen Farmer gefügig zu machen. Dabei gerät er mit dem berühmten Ex-Marshal James Anderson aneinander, der sich seit einigen Monaten mit Frau und Kind auf einer Farm niedergelassen hat. Grahams Banditen töten bei einem Überfall auf die Ranch dessen Frau und entführen Andersons Tochter Sara. James Anderson nimmt die Verfolgung auf.



Bevor man sich in eine scheinbar verlassene Stadt wagt, ist es hilfreich, zuvor alle Winkel mit dem Zielfernrohr genau abzusuchen.



Autsch! Hinter jedem Sims kann sich einer der Banditen verbergen. Besonders gefährlich sind jene mit einer Waffe in jeder Hand.



Die Automap leistet wie hier im verzwickten fünften Level sehr gute Dienste. Auf Knopdruck können alle Ebenen eingeblendet werden.



In den vier Multiplayer-Modi (Duell, Team, Capture the Flag und Kill the Fool with the Chicken) kann man sich neben der Rolle des Marshal auch für ein Ganoven-Outfit entscheiden.

Neben der Hauptgeschichte bietet das Hauptmenü optional sogenannte historische Missionen und verschiedene Multiplayer-Modi an. In den fünf historischen Missionen geht man als Hilfssheriff-Lehrling auf Verbrecherjagd. Man entscheidet sich einfach für einen der Steckbriefe, die am Sheriff-Büro angeschlagen sind, und galoppiert los. So durchläuft man eine Art "Mini-Karriere", die nach einem Punktesystem Beförderungen zum Hilfssheriff, Sheriff und Marshal bereithält. Während Verwundungen zu Punktabzügen führen, dürfen Goldbarren oder Geldsäcke gesammelt werden, und jeder erledigte Lump macht sich positiv bemerkbar. Wird der steckbrieflich Gesuchte dann auch noch nach ein paar Fausthieben oder Messerstichen lebendig eingebuchtet, steht der erfolgreichen Gesetzeshüter-Laufbahn nichts mehr im Wege.



Die resolute „Bloody" Mary Nash weiß gut mit einer abgesägten Schrotflinte umzugehen.



Wie praktisch: Der obligatorische Sarg-Verkäufer hat Gebrauchtes im Sonderangebot.

Good, Bad and Ugly

Im Mittelpunkt aber steht natürlich der Story-Mode, in dem man während neun ausgedehnter Levels der Spur der kleinen Sara immer weiter folgt und unter anderem auch mit einem Geheimnis aus Andersons Vergangenheit konfrontiert wird. Bevor jedoch die nächste Zwischensequenz den Fortgang der Geschichte weiterspinnt, muß am Ende jedes Levels einer der Grahamschen Schurken als Endgegner besiegt werden, die auf so nette Namen wie Matt "Dr. Death" Jackson oder "Bloodeye" Tim hören. Lucas Arts verwenden in Outlaws die 3D-Engine ihres ersten Actionspiels aus der Ich-Perspektive. Jeder Abschnitt ist ein von hohen Felswänden oder Wäldern eingegrenztes Areal, in dem Western- und Pueblo-Städte, Canyon- und unterirdische Wasser-Systeme oder ein ganzes Bergwerk den Schauplatz für die unzähligen Duelle liefern. Im zweiten Level darf man der flüchtenden Räuberbande sogar mit einem fahrenden Zug nachstellen. Obwohl die Grafik-Engine leicht

PC ACTION PRÜFSTAND

DirectDraw läßt Outlaws sowohl im Fenster als auch im Vollbild ausführen, wobei die Fullscreendarstellung immer wesentlich schneller ist. Neben untenstehenden Auflösungen bietet das Kinfigurations-Menü noch Darstellungen von 400x300, 320x240 und 320x240 an. Sie machen Outlaws auch für die Minimalkonfiguration spielbar. Allerdings gehen in den niedrigen Auflösungen derart viele Details verloren, daß es sich kaum lohnt, Outlaws auf Systemen unterhalb eines P90 zu spielen. In dem dann sichtbaren Pixelbrei übersieht man allzuschnell einen Gegner oder eine Tür, und ein gezielter Schuß wird zur Glücksache.

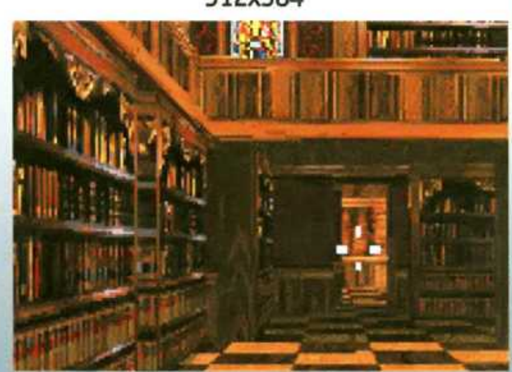
800x600



640x480



512x384



	800x600	640x480	512x384
Pentium 100, 16MB, 2MB Elsa Trio	unspielbar	gerade noch spielbar	spielbar
Pentium 166, 32MB, 2MB Elsa Trio	gerade noch spielbar	optimal spielbar	optimal spielbar
Pentium 200 MMX, 32MB, 4MB Matrox Mystique	optimal spielbar	optimal spielbar	optimal spielbar

IM VISIER

In voller Montur hat der gute Ex-Marshal ganz schön zu schleppen und die Banditen überhaupt nichts mehr zu lachen. Zur Standard-Ausrüstung eines Gesetzes-Hüters zählen neben seinen beiden Fäusten nur Gewehr und Pistole. Alle anderen Waffen können aber im Verlauf des Spiels gefunden oder erbeutet werden. Manches allerdings gibt es nur in Geheimräumen zu ergattern.

Fäuste

Reichweite ....0,9 m
Ein richtiger Treffer haut im Nahkampf jeden Schurken aus den Socken und gleich direkt in die ewigen Jagdgründe.

45er Pistole

Reichweite ....100 m
Sechs Schuß Trommel-Revolver, der sich flott nachlädt und ebenso schnell leerschießt.

44er Gewehr

Reichweite ....300 m
Repetier-Gewehr mit sechzehn Schuß. Besonders mit Zielfernrohr läßt sich das Leben aus sicherer Entfernung leichter machen. Mittlere Nachladezeit.



Schrotflinte

Reichweite ....40 m
Deutlich geringere Reichweite, aber ein größerer Wirkungskreis als das Repetiergewehr. Mittlere Nachladezeit.



Doppelläufige Schrotflinte

Reichweite ....50 m
Feuert die beiden Schrotpatronen auch simultan ab, wobei ein exaktes Zielen kaum nötig ist. Lange Nachladezeit.

Abgesägte Schrotflinte

Reichweite ....10 m
Geringe Reichweite, aber großer Wirkungskreis. Zielen? Egal! Lange Nachladezeit.

Gatling

Reichweite ....300 m
Automatisches Maschinengewehr mit 5 Schuß pro Sekunde. Da sie auf einem Dreibein steht, kann man sich mit ihr nicht fortbewegen.

Dynamit

Wirkungsradius ....10 m
Die Dynamitstangen können mit der Zigarre gezündet und fortgeworfen werden oder auf Distanz durch Gewehr- oder Pistolenschüsse explodieren.



Bowie Messer

Reichweite ....1-10 m
Das Indianer-Messer kann sowohl als Stichwaffe als auch als Wurfgeschoß verwendet werden. Natürlich kann man die Klingen dann auch wieder einsammeln.

verbessert wurde, kann sie mit modernen 3D-Routinen nicht konkurrieren. Außer den Gebäuden basieren alle Objekte und Gegner auf Bitmaps, die aus der Nähe zu einem wahren Pixelbrei verschwimmen. Auch die Animationen mit den wenigen abgehackten Bewegungen können nicht überzeugen. Zumindest aber wirken alle Elemente gut aufeinander abgestimmt und nicht deplaziert. Im Vordergrund sind die Anzeigen für geladene Munition und Reserve-Munition, die aktivierten Waffen und Gegenstände sowie die Lebensenergie zu sehen. Ein Thermometer in der unteren Bildmitte gibt Auskunft über die Kondition der Spielfigur. Wenn allzuschnell gerannt und gesprungen wird, macht sich dies durch eine Verlangsamung und lautes Keuchen bemerkbar. Unterwegs werden Munition, neue Waffen, Arztköfferchen oder Lampenöl aufgesammelt. Versperrte Zugänge werden mittels aufzufindender Schlüssel oder einem Brecheisen geöffnet. Hin und wieder gibt es dann auch so manchen Schalter umzulegen. Wichtiger als tiefe Denkfalten sind aber in jedem Fall ein schneller Abzugsfinger und ein zielsicheres Händchen. Die wenigen Gegner-Typen treten dabei mit unterschiedlichen Verhaltensweisen und Waffen auf. Knieende Gewehrschützen, beidhändig feuernde Desperados und schnellziehende Cowboys sind zwar gerade noch zu überstehen. Die Endgegner unterscheiden sich jedoch deutlich. Während Gegenwehr und Treffsicherheit im einfachsten Schwierigkeitsgrad (Good) recht moderat sind, wird man bei allzu unvorsichtigem Handeln im Bad-Modus





Oben: Der Eingang zum weitverzweigten Bergwerk. Unten: Die Glocke erklingt bei einem Treffer.



VERGLEICH

Obwohl bei Outlaws Action und Geschicklichkeit im Vordergrund stehen, bietet es mehr Abenteuer-Atmosphäre als jeder andere 3D-Shooter aus der Ich-Perspektive. Auch wenn sich MDK und Tomb Raider durch technische Kabinettstückchen vor Lucas Arts Western-Epos plazieren, hat die ehrwürdige Spieleschmiede endlich einmal wieder an die alten Tugenden des Game Designs angeknüpft.

MDK 92%
Tomb Raider 87%
Outlaws 84%
G-Nome 74%



Die fünf Steckbriefe am Büro des Sheriffs stehen für die historischen Missionen, die neben dem Story-Modus gespielt werden können.


LUCAS
Arts

schnell zum Kugelfang. Wer sich an die Ugly-Variante herantraut, muß schließlich sogar mit umherfliegenden Dynamitstangen rechnen. Ankreiden muß man Lucas Arts allerdings die Gegnerintelligenz. Todesmutig dürfen sie ja sein, die Desperados, aber nicht lebensmüde. Spätestens wenn der Kumpel an der Seite in den Staub fällt, dürfte man erwarten, daß die anderen in Deckung gehen oder das Weite suchen. Aber nein, in selbstmörderischer Ruhe verharren die Gegner-Bitmaps in ihrer Position. Aufgrund der Treffsicherheit bei höheren Schwierigkeitsstufen fällt diese alte Computerspiele-Krankheit zwar weniger ins Gewicht, macht das Szenario aber auch nicht gerade realistisch. Steht man jedoch erst einmal unter schwerem Feuer, entwickelt Outlaws andere Qualitäten. Man muß mit seinen Ressourcen haushalten und sich fast schon strategisch durch die Häuser einer Stadt kämpfen. Reicht die Munition? Wie steht es um die Gesundheit? Auch die Möglichkeit, sich schnell zu ducken, oder die Notwendigkeit nachzuladen beeinflußt dann mehr und mehr den Spielverlauf.





Knobelei: Schalter und Zahnräder machen nur einen Teil der zu knackenden Hindernisse aus.

Die Summe der Einzelteile

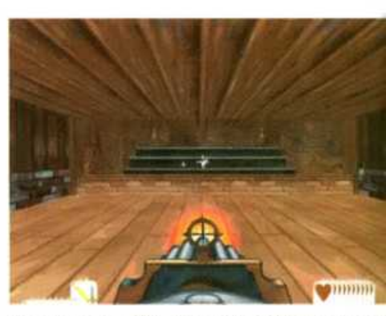
Dort, wo die Technik scheinbar hinterherhinkt, macht das Level-Design verlorenen Boden wieder etwas wett. Besonders in der Mitte des Spiels haben die Programmierer alle Register gezogen. Verwinkelte Labyrinthe und mehrgeschossige Levels sowie zahlreiche Schaltvorrichtungen fordern dann auch Erinnerungs- und Vorstellungsvermögen gleichermaßen. Haarfscharf an der Unfairneß schrammt Outlaws jedoch im fünften Level vorbei. Dort müssen einige Schalter für Schleusentore mit einem gezielten Schuß betätigt werden. Klingt leicht? Wäre auch o.k., wenn man nicht bei schneller Strömung an ihnen vorbeischießen würde und zudem Mühe hätte, über Wasser zu bleiben. Ansonsten aber sind alle Herausforderungen zu meistern, auch wenn es an manchen Stellen etwas länger dauern mag. Insgesamt lebt Outlaws ganz und gar von der stimmigen Gesamtheit und stilistischen Nähe zu bekannten Italo-Western wie "The Good, the Bad and the Ugly" oder "Für eine Handvoll Dollar". Schon das monumentale 15-Minuten-Intro stimmt prächtig auf die bevorstehenden Abenteuer ein und gehört mit den Zwischensequenzen zum Besten, was man seit Vollgas an handgezeichneten Animationen sehen konnte. Der Tüpfelchen auf dem i aber ist der famose Soundtrack, der in 15 Audiotracks auf der CD vorliegt. Alleine durch die Riffs einer Flamenco-Gitarre, mexikanische Trompeten-Läufe und eine sirrende Mundharmonika können Bilder im Kopf entstehen. Im Spiel fügt sich die Musik dann mit den Atmosphäre-Sounds zu einer Einheit zusammen, und provozierende Sprüche wie "Where are you, Marshal?" garnieren die verhallenden Schüsse.

Christian Müller





Witzbolde: In einer der histori-schen Missionen ist ein Pudel mi[t] Sonnenbrille versteckt.



Hat man sich den Sheriffstern ver-dient, darf man auf eine Schieß-bahn mit beweglichen Zielen.

KOMMENTAR



» So schnell wird man also Lügen gestraft, denn lange Zei[t] habe ich die Entwicklung von Lucas Arts' Outlaws mehr al[s] zweifelnd beobachtet. Seit den ersten Messe-Previews wa[r] klar, daß man eine immerhin fast zwei Jahre alte 3D-Engine für die Western-Geschichte verwenden würde. Spätestens nach den 3D-Action-Technologien von 3D Realms und ID Software stellte das Genre jedoch wesentlich höhere Ansprüche. Und trotzdem verfügt Outlaws über eine Anziehungskraft, der man sich nur schwer entziehen kann, denn Lucas Arts hat das richtige Zauberwort benutzt: Game-Design. Die ausgewo-gen gestalteten Levels, der knackige Schwiergkeitsgrad, die gute Spiel-barkeit sind da nur Eckpfeiler. Was Outlaws jedoch abseits von allen technologischen Minuspunkten unter dem Strich so anziehend macht, ist das Zusammenwirken seiner Bestandteile zu einem stimmigen Ganzen. Dazu zählen neben der sauber programmierten und wie aus ei-nem Guß wirkenden 3D-Engine vor allem die hervorragenden, ge-schichtenerzählenden Zwischensequenzen und die exzellenten Audio-tracks von Clint Bajakian. Mit dazu trägt natürlich auch das Sujet des klassischen amerikanischen Western bei, das sich jedem durch zahllose Filmproduktionen schnell erschließt. Mit all diesen Zutaten schafft e[s] Outlaws, sich in dem von Monstern und abstrusen Science-Fiction-Storys beherrschten Genre eine eigene Identität zu verschaffen. We[r] sich neben Technik-jubelnden Aaahs und Ooohs noch einen Blick fü[r] tolle Atmosphäre und eine intensiv erzählte Geschichte bewahrt hat, wird an Lucas Arts' Outlaws nicht vorbeikommen. So long, Gringos! «

KOMPLETTLÖSUNG - CHEATS IN PC ACTION 6/97

Mindestens:	Pentium 60, 16 MB RAM, Double Speed CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, Quad Speed CD-ROM, Win 95		
Multiplayer:	8-Sp.-IPX, TCP-IP, Seriell, Modem		
Handbuch:	englisch	Technik:	VGA, SVGA/SB, CD-Audio
Sprache:	englisch	CD/HD:	580 MB/25-65 MB
Hersteller:	Lucas Arts	Preis:	ca. DM 120,-
Grafik: 80%	Sound: 93%	Genre:	Action

84%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Perfekte Western-Atmosphäre ohne Innovationen* «



Die Bibliothek des Oberhalunken Bob Graham ist einer der aufwendiger gestalteten Innenräume und birgt ein wichtiges Geheimnis.


JETFIGHTER III
COMBAT FLIGHT SIMULATOR
"...30 Tonnen Schubkraft im Rücken und einen nervösen Finger am Abzug..."
FLIGHT STICK PRO™
· PC Analog Joystick
· 3 Feuerknöpfe und 1 Dauerfeuer
· 1 Coolie Hat
· Schubkraftregler
· 3 Jahre Garantie
F-16 COMBATSTICK™
· PC Analog Joystick
· F-16 "Falcon" Jet Stick Griff
· 6 Feuerknöpfe
· 2 Coolie Hats
· Schubkraftregler
· 3 Jahre Garantie
FORCE FX™
· 6 eingebaute Funktionen
· F-16 "Falcon" Jet Stick Griff
· 5 Feuerknöpfe und 1 Dauerfeuer
· 2 Coolie Hats
· Schubkraftregler
· 6 Monate Garantie
KOMPLETT DEUTSCH
JETFIGHTER III & CH-JOYSTICKS - DAS DREAM TEAM
Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94.
©1996 Mission Studios Corporation. All rights reserved. JetFighter III and Mission Studios are trademarks of Mission Studios Corporation. All other product names are trademarks of their respective companies. TEXTUREAL is a trademark and copyright of Papa Tango International. F-22 Lightning II cover photo courtesy of Lockheed Aeronautical System Company. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.
FUNSOFT
MISSION STUDIOS

Mit Wheelie an die Spitze. Bei Moto Racer dient das Aufbocken der Maschinen als ultimativer Beschleunigungskick, birgt aber die Gefahr des Sturzes bei Remplern.

Moto Racer • Rennspiel

EASY RIDER

PC ACTION GOLD

Are you born to be wild? Wer bisher auf das Vergnügen des Motorradfahrens verzichten mußte, erhält von Electronic Arts jetzt Schützenhilfe. Moto Racer führt Sie in atemberaubender Geschwindigkeit sowohl über asphaltierte Rennstrecken als auch über Off Road-Pisten.

Von jeder Kategorie stehen davon drei zur Auswahl, die in verschiedenen Spielmodi durchfahren werden können. Gelingt es Ihnen, im Championship-Modus in allen Rennen unter die ersten drei zu kommen, können die Kurse ab sofort auch in der anderen Richtung absolviert werden. Dieses Ziel zu erreichen ist allerdings trotz drei einstellbarer Schwierigkeitsgrade nicht ganz so einfach, denn immerhin haben Sie es mit 23 Computergegnern zu tun, die auch vor Remplern nicht zurückschrecken. Um dennoch vorn zu liegen, können Sie Ihre Traummaschine zwischen acht Renn- bzw. Cross-Vehikeln mit unterschiedlichen Fahreigenschaften auswählen.



Die Standardperspektive gewährt bessere Übersicht über den Streckenverlauf, trotz vieler Steigungen und Abfahrten.



Fahren Sie mit der Cockpit-Ansicht, vibriert bei besonders kribbeligen Passagen der gesamte Bildschirm.

Überschall

Erst einmal auf der Rennstrecke angekommen, geht die Post ab, vorausgesetzt, Sie haben den richtigen Hardware-Motor unter der Haube. Ab einem Pentium 100 erliegen Sie in der weniger schmucken VGA-Auflösung bereits dem Geschwindigkeitskoller, um diesem Rausch unter 640x480 nachzugehen, sollte mindestens ein P166 Ihren Rechenknecht vorantreiben. Anders sieht es wiederum aus, wenn Sie sich bereits eine 3DFX-Karte geleistet haben. Dann können Sie Motor Racer schon mit einem P100 richtig genießen, noch dazu mit spektakulärerer Grafik. Diese kann sich jedoch auch ohne 3D-Beschleuniger sehen lassen, bestehen doch die Renmaschinen samt Fahrer aus



Erst bei ganz extremen Zooms verpixeln die Texturen auf den Polygon-Maschinen etwas.



Auf Wunsch können Sie das ganze Rennen noch einmal via Replay Revue passieren lassen - aus besonders eindrucksvollen Kamerawinkeln.

texturierten Polygonen, während sich rund um die Kurse Möwen tummeln oder Westernstädte ausbreiten. Auch der Motorensound klingt sehr realistisch. Wer schon einmal bei einem richtigen Rennen den dahinröhrenden Nähmaschinen sein Trommelfell geopfert hat, weiß, was ich meine.

alanceakt

Die eigentliche Stärke von Moto Racer liegt genau dort, wo sie hingehört - auf der spielerischen Seite. Wie träge eine Rennmaschine sich von einer Seite auf die andere wuchten läßt, registrieren Sie spätestens vor der ersten engen Schikane. Ganz anders das Fahrgefühl bei den Motocrossern: Die leichten Hüpfer sliden hervorragend über die schlammigen Pisten, springen aber schon einmal höchst unkontrolliert über die nächste Schanze, wenn Sie die Beschleunigungsfunktion zum falschen Zeitpunkt einsetzen. Steuern läßt sich Moto Racer am komfortabelsten mit Hilfe der Tastatur, wobei ein Druck auf die Space-Taste das Vorderrad Ihrer Maschine gen Himmel katapultiert. In diesem Moment nehmen Sie zwar Fahrt auf, sind aber auch besonders anfällig für Stürze, wobei das klar actionorientierte Spiel kleinere Rempler noch gnädig verzeiht. Besonders in einem der zahlreichen Multiplayer-Modi garantiert Moto Racer Spielspaß satt, ein paar Kurse mehr hätten es aber ruhig sein dürfen.

Christian Bigge

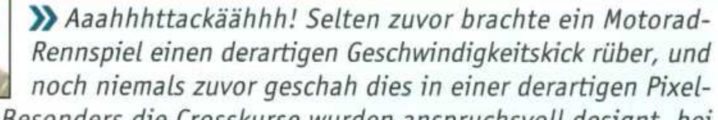
VERGLEICH



Zwar wartet Road Rash mit mehr Kursen und mit Prügelmodus auf, Moto Racer bringt aber das realistischere Fahrmodell mit. Die SciFi-Raserei Scorcher von GT Interactive ist einfach zu unausgewogen und MotoX schlicht grottenschlecht. Damit steht wohl eindeutig fest, welches Motorrad-Rennspiel momentan die beste Wahl ist.

Spiel	Wertung
Moto Racer	85%
Road Rash	74%
Scorcher	38%
International MotoX	10%

KOMMENTAR



» Aaahhhttackäähhh! Selten zuvor brachte ein Motorad-Rennspiel einen derartigen Geschwindigkeitskick rüber, und noch niemals zuvor geschah dies in einer derartigen Pixelpracht. Besonders die Crosskurse wurden anspruchsvoll designt, bei den normalen Straßenstrecken hätten es ruhig ein paar Kurven mehr sein können. Sechs Strecken sind nicht allzu viel, durch den variablen Schwierigkeitsgrad bietet Moto Racer aber genügend Herausforderung, die Netzwerkoptionen sorgen dann für das I-Tüpfelchen. Eindeutig das beste Biker-Festival für den PC. «

DIE STRECKEN

Sechs Strecken sind nicht gerade viel, aber dafür werden Sie einige Zeit benötigen, bis Sie sämtliche Kurven aus dem Effeff beherschen. Hier die Kurzvorstellung:

Speed Bay



Der Einsteiger-Kurs. Lange Geraden laden zu zahlreichen Beschleunigungs-Wheelies ein. Bremsen ist hier fehl am Platze.

Rock Forest



Besonders die lange S-Passage in der Streckenmitte hat es in sich und muß sehr genau angesteuert werden. Eine Berg- und Talbahn!

West Way



West Way sieht einfach aus, ist es aber nicht. Hier sind rechtzeitige Bremsmanöver obligatorisch, oft haben Sie nur wenig Zeit zum Beschleunigen.

Snow Ride



Nicht die einfachste Cross-Piste, da viele enge Kehren auf Sie warten. Lediglich vor der langen Start/Zielgeraden bleibt Zeit für Stunts.

Dirt Arena



Obwohl Sie im Championship-Modus diese Strecke erst als zweite fahren müssen, ist sie recht einfach. Bis auf einen fiesen Sprung, der oft direkt vor einem Werbeplakat endet.

Lost Ruins



Lang, kurvig und extrem fitzelig zu fahren. An einigen Stellen hilft eigentlich nur Streckenkenntnis weiter - oder Glück. Dafür werden Sie mit zwei längeren High-Speed-Passagen belohnt.

Mindestens: P 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen: P 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, 3DFX-Karte
Multiplayer: Modem, Nullmodem, 8 Spieler-Netzwerk u. Internet

Handbuch:	deutsch	Technik:	VGA/SVGA,SB,CD-Audio
Sprache:	deutsch	CD/HD:	173 MB/35-75 MB
Hersteller:	Electronic Arts	Preis:	ca. DM 100,-

Grafik: 86% **Sound:** 80% **Genre:** Rennspiel

85%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Pures Adrenalin für Biker, empfehlenswert!** «

Iron & Blood

Trotz hervorragender Technik und phantastischer Spielbarkeit war Virtua Fighter PC wenig Erfolg beschert. Ein ähnliches Spielprinzip verfolgt Iron & Blood von Acclaim.



Unter 1.024x768 mit allen Details sollte es schon ein P200 MMX mit 32 MB RAM und einer leistungsstarken 4 MB Grafikkarte sein.

Als Hintergrundgeschichte wählte Interplay ihre TSR-Lizenz „Ravenloft". In den Domänen des Nebelreichs treffen jeweils acht gute und böse Helden aufeinander. Die Streitigkeiten werden in einer Arena ausgetragen. Jeder Kämpfer verfügt über sein eigenes Repertoire an Moves und Special-Moves. Die Steuerung ist ein kleines bißchen komplizierter als bei Virtua Fighter, die Anzahl möglicher Angriffe, Combos und Blocks ist dagegen geringer. In diesem Punkt ähnelt das Beat ´em Up eher Battle Arena Toshinden. Allerdings soll auch Iron & Blood eine ganze Reihe versteckter Special-Moves bieten. Technisch ist es genauso brillant wie seine Konkurrenten. Auflösungen von 320x200 bis hin zu unglaublichen 1.024x768 stehen zur Auswahl. Allerdings müssen selbst auf einem extrem schnellen Rechner einige Details deaktiviert werden, um angenehme Frame-Raten zu erreichen. Sprachausgabe, Musik und Soundeffekte sind von guter Qualität. Besonders viel Spaß kommt durch den Storymode auf, in dem vier weitere Endgegner besiegt werden müssen. Außerdem erlangt die eigene Kämpferriege durch jeden Sieg bessere und stärkere Fähigkeiten. Freunde harter Beat ´em Ups im Fantasy-Stil können bedenkenlos zugreifen, falls sie genügend Rechen-Power haben.

Alexander Geltenpoth

Mindestens:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, 4 MB Grafikkarte, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	2 Spieler an einem Rechner		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	315 MB/15 MB
Hersteller:	Acclaim	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 85%	Sound: 80%	Genre: Action	Spielanteile:

82%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Hervorragende Atmosphäre und Technik «

Puzzle Bobble

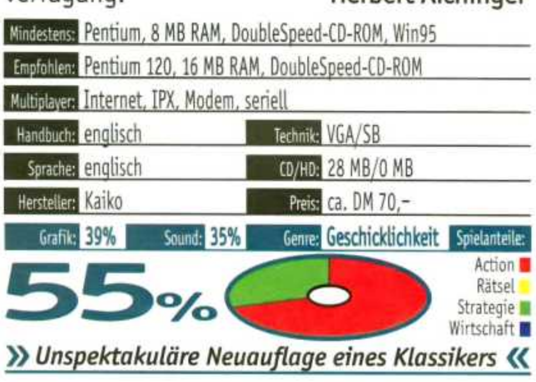
Wer kennt es nicht, das Bust-a-Move-Spielprinzip, nach dem man durch geschickte Plazierung farbiger "Bläschen" ganze Bubble-Felder abräumt.



Sein Können darf man mit dem Computer oder menschlichen Mitspielern messen.

Puzzle Bobble ist ein Game von Tetris-Kaliber, das den/die Spieler durch eine denkbar einfache Grundidee immer wieder stundenlang bei der Stange halten kann: Bei jeder Runde bekommen Sie auf dem Spielfeld eine zufällig gewählte Konstellation an verschiedenfarbigen Bläschen präsentiert. Am unteren Bildschirmrand erscheint dann Ihr Bläschen, dessen Farbe ebenfalls nach dem Zufallsprinzip festgelegt wird. Sie haben nun die Möglichkeit, die Flugbahn dieses Bläschens so festzulegen, daß sich mindestens eine gleichfarbige Dreiergruppe ergibt, die sich anschließend in Wohlgefallen auflöst. Je weniger Zeit Sie benötigen, um mit Ihren "Bubbles" das ganze Spielfeld leerzufegen, desto mehr Punkte kassieren Sie. Wie kaum anders zu erwarten, kommt ein Spiel wie Puzzle Bobble in Sachen Grafik und Sound eher bescheiden daher und beschränkt sich auf das Nötigste - erfreulicherweise verzichtete man in diesem Fall auf überflüssige Multimedia-Gimmicks. Dafür stehen Ihnen Optionen wie ein Match gegen den Computer, ein Zwei-Spieler-Modus und Netzwerk-Partien via DirectPlay zur Verfügung.

Herbert Aichinger



Mindestens:	Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	Internet, IPX, Modem, seriell		
Handbuch:	englisch	Technik:	VGA/SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	28 MB/0 MB
Hersteller:	Kaiko	Preis:	ca. DM 70,-
Grafik: 39%	Sound: 35%	Genre: Geschicklichkeit	Spielanteile:

55%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Unspektakuläre Neuauflage eines Klassikers «

Toy Story

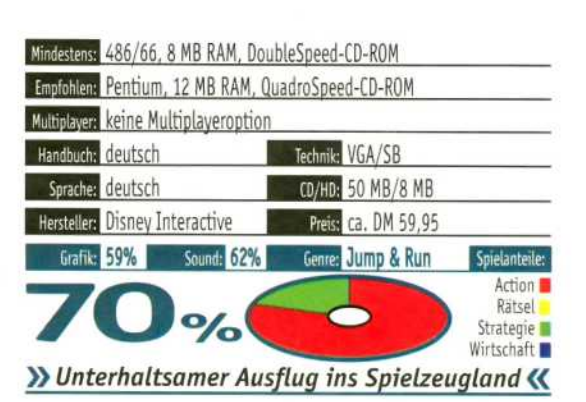
Vor nicht allzulanger Zeit eroberten sich Cowboy Woody und sein Space-Rivale Buzz Lightyear im ersten komplett computeranimierten Kinofilm die Herzen großer und kleiner Kinder.



Springend und lassoschwingend tobt Woody durch das gerenderte Kinderzimmer.

Mittlerweile ist nun auch das obligate PC-Spiel zum Film auf dem Markt, und Sie dürfen als Woody in 17 Leveln versuchen, Buzz aus einer mißlichen Lage zu befreien und ins Kinderzimmer zurückzuholen. Dabei gilt es zunächst, im Kinderzimmer mit unkonventionellen Methoden ein wenig aufzuräumen und die Spielzeugarmee auf Erkundungstour zu schicken. Später stehen in den abwechslungsreichen Levels noch ein Wettlauf mit Buzz, ein Ritt auf dem Saurier, ein Autorennen und viele weitere Abenteuer auf dem Programm. In manchen Abschnitten haben Sie sogar die Möglichkeit, in die Rolle von Woodys Auto zu schlüpfen. Toy Story präsentiert sich als traditionelles, gut spielbares Jump & Run mit gerenderten Charakteren und interessanten Ideen. Das Programm läßt sich unter Windows im beliebig skalierbaren Fenster ausführen, wobei die Grafik im Vollbildmodus allerdings zum unansehnlichen Pixelbrei verkommt. Die dezente musikalische Untermalung paßt sich dem Spielzeug-Ambiente hervorragend an.

Herbert Aichinger



Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 12 MB RAM, QuadroSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	VGA/SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	50 MB/8 MB
Hersteller:	Disney Interactive	Preis:	ca. DM 59,95
Grafik: 59%	Sound: 62%	Genre: Jump & Run	Spielanteile:

70%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Unterhaltsamer Ausflug ins Spielzeugland «

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action	2: Simulation	e : engl. Spiel
3: Adventure	4: Sport	e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel	6: Geschickl.	d : komplettdeutsch
7: Sammlung	8: Strategie	

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

CROSS

Computersystems GmbH

Zweigstelle

CROSS Münster
Am Stadgraben 50
(Pavillion am Aasee)
48143 Münster
Mo-Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Laden & Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

CD SPIELE

Titel			
9 - The Last Resort	d	3	79.-
3D Ultra Pinball 2	d	2	69.-
A10 Cuba	e/d	2	49.-
ADI Kinderlernprogramme	d		69.-
Age of Sail	d	2	74.-
AH-64 Longbow + Mission	d	2	74.-
AH-64 Longbow Mission CD	d	2	39.-
Alien Trilogy	e/d	1	39.-
Armored Fist 2*	d	2	79.-
Asterix und Obelix	d	1	55.-
A.T.F. X-Fighters + Missions	d	2	79.-
A.T.F. Mission: Nato Fighters	d	2	29.-
Barbie Programme	d		59.-
Baphomets Fluch	d	3	69.-
Battle Cruiser 3000 A.D.	d	2	69.-
Battle Ground A./G./S./W.	d	2	69.-
Banzai Bug (Win95)	e	1	54.-
Bleifuß 2	d	2	59.-
Blood*	e	1	89.-
Bundesliga Manager 97 V1.3	d	4	69.-
Civilization 2	d	8	55.-
Civilization 2 Szenario-CD	d	8	29.-
Comanche 3	d	2	79.-
Command & Conquer 1	d	8	79.-
Command & Conquer Mission	d	zus	29.-
Command & Conquer 2	d	8	79.-
Daggerfall	d	5	69.-
Dark Forces 2*	e	1	89.-
Darklight Conflict	d	1	74.-
Das Schwarze Auge 3	d	3	33.-
Deadly Games	d	8	69.-
Deadly Tide (Win 95)	e/d	1	74.-
Death Rally	e/d	4	49.-
Der Planer 2	d	2	45.-
Der Planer 2 Mission	d	2	25.-
Destruction Derby 2	d	2	69.-
Diablo (Win 95)	e/d	5	79.-
Die Fugger 2	d	2	49.-
Die Siedler 2	d	8	69.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	29.-
Discworld 2	d	3	74.-
Dominion (Win 95)	d	8	79.-
Down In the Dumps	d	3	69.-
Dungeon Keeper*	d	3	79.-
Ecstatica 2	d	3	69.-
Extreme Assault	d	1	69.-
Exhumed	e/d	1	74.-
F1 Grand Prix 2	d	2	75.-
F1 GP 2 + Thrustmaster T 2	d	2	289.-
F1 GP 2 Fahrertraining	d	2	29.-
F1 Manager 96 V2.0	d	2	39.-
F1 (Psygnosis)	d	2	79.-
F22 Lightning 2	d	2	79.-
Fable	d	3	39.-
Fallen Haven (Win 95)	d	8	84.-
Fall Out	d	1	69.-
FIFA Soccer 97	d	4	59.-
FIFA Soccer Manager	d	2	69.-
Flight Simulator 6.0	d	2	94.-
Flight Simulator Sceneries	d	ab	49.-
Flottenmanöver	d	8	65.-
Flying Corps	d	2	74.-
G-Nome (Win 95)	d	1	69.-
Gabriel Knight 2	d	3	69.-
Gene Wars	d	8	35.-
Gex	d	1	69.-
Have a N.I.C.E. Day	d	2	62.-
Hattrick Wins (Win 95)	d	2	69.-
Hellbender (Win95)	d	2	69.-
Heroes of Might & Magic 2	d	5	69.-
Holiday Island	d	2	69.-
Holiday Island Szenario CD	d	2	29.-
Hugo 4	d	1	65.-
IM1A2 Abrams	d	2	79.-
Interstate 76	d	1	79.-
Isnogud	d	1	49.-
Kick Off 97	e/d	4	69.-
KKND	d	8	59.-
Last Rites	d	1	54.-
Leisure Suit Larry 7	d	3	74.-
Level CD´s für mehr Action	d	ab	19.-
Links LS	e/d	4	89.-
Links LS Collection 1/2/3	e/d	4	49.-
Lords of the Realm 2	d	8	79.-
Lost Vikings 2*	d	2	59.-

CD SPIELE

Titel			
M.A.X. (Jewel Case)	d	2	49.-
Magic Die Zusammenkunft	d	8	69.-
Master of Orion 2	e	2	69.-
MDK	d	1	74.-
Mechwarrior 2: Mercenaries	e/d	1	79.-
Monopoly	d	8	55.-
Monster Trucks (Psygnosis)	e/d	2	69.-
Myst	d	3	55.-
Nascar Racing 2	d	4	74.-
NBA Live 97	d	4	74.-
Need for Speed 2	d	2	75.-
Nemesis: The Wizardry 8	d	8	69.-
NHL Hockey 97	d	4	69.-
Normality	d	3	55.-
Orionburger	d	3	39.-
Outlaws	e/d	1	79.-
Pandemonium	d	1	79.-
Pandora Akte	d	3	74.-
Panzer Dragoon	d	1	64.-
Perfect Weapon (Win 95)	d	1	75.-
Pete Sampras Extreme Tennis	d	4	74.-
Phantasmagoria 2	e/d	3	69.-
POD	e/d	1	69.-
Privateer 2	d	2	69.-
Rallye Racing 97	d	4	59.-
Ran Soccer + Ran Trainer 2	d	4	39.-
Rayman	d	1	35.-
Realms of the Haunting (W95)	d	3	74.-
Rebel Assault 1 + X-Wing	d	2	55.-
Rebel Assault 2	d	1	44.-
Reloaded	d	1	59.-
Risiko (W95)	d	8	69.-
Road Rash (Win 95)	d	1	59.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, Playstation und Nintendo 64. Unseren **Gesamtkatalog** erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht !

Titel			
Schleichfahrt	d	2	69.-
Sega Rally	d	4	59.-
Shadow Warrior*	e	1	84.-
Shattered Steel	e/d	1	49.-
Sherlock Holmes 2: Rose Tatoo	d	3	74.-
Silent Hunter	d	2	59.-
Silent Hunter Patrol-Mission	d	zus	25.-
SIM-Klassiker	d	ab	24.-
Slamtilt	d	2	54.-
Sonic CD (W95)	e/d	1	55.-
Space Hulk 2	d	1	35.-
Stadt der verlorenen Kinder	d	3	74.-
Stars!	d	8	64.-
Star General (Win 95)	d	8	69.-
Star Trek: Starfleet Academy	d	1	74.-
Steel Panthers 2	d	8	69.-
Syndicate Wars	d	2	49.-
Terminator Skynet	e/d	1	39.-
Terracide	e/d	1	79.-
T.F.X. EF 2000 + Tactcom	d	2	74.-
T.F.X. EF 2000 Tactcom	d	zus	35.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win95)	d	2	84.-
The Crow: City of Angels	e/d	1	65.-
The Dig	d	3	44.-
Theme Hospital	d	2	74.-
Tie Fighter	d	1	45.-
Time Commando	d	1	49.-
Tomb Raider	d	1	69.-
Toonstruck	d	3	65.-
Toy Story Spiele Action	e/d	2	49.-
UEFA Champions-League	d	4	69.-
US Navy Fighter 97 (Win95)	d	2	79.-
Warcraft 2 + Expansion Set	d	8	74.-
Warcraft 2 Expansion Set	d	8	25.-
War Wind (Win 95)	d	1	65.-
Wing Commander 4	d	1	55.-
Wipe Out 2097	e/d	4	74.-
Worms	d	8	29.-
Worms Reinforcement	d	zus	36.-
Wrecking Crew	e/d	4	79.-
X-Wing vs. Tie-Fighter (W95)	e/d	1	74.-
Zork Nemesis	d	3	79.-

Angebote

Titel			
3D Ultra Pinball	e/d	2	39.-
5th Musketeer	e/d	3	15.-
Aces of the Deep	d	2	35.-
Alien Trilogy	e/d	1	39.-
11th Hour	d	3	24.-
Battle Isle 3	d	8	39.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	39.-
Conquest Deluxe	d	8	45.-
[illegible]			
Crusader - No Regret	d	1	39.-
Cyberia	e/d	1	25.-
Descent	d	1	25.-
Descent 2	d	1	39.-
Earthworm Jim 1 & 2	d	1	39.-
Evocation	d	3	29.-
Fantasy General	d	8	26.-
Fatal Racing	d	2	29.-
Flight Unlimited	d	2	35.-
Full Throttle (Vollgas)	d	3	33.-
Golden Gate Killer	d	3	29.-
Little Big Adventure	d	3	29.-
Lucas Arts Classic Adventures	d	7	39.-
Lucas Arts Top Adventures	d	7	39.-
Magic Carpet 2	d	1	29.-
Martini Racing	d	4	29.-
Mechwarrior 2	d	1	29.-
Mega Race 2	d	1	26.-
Millenia	d	8	10.-
Nascar Racing + Track Pack	d	1	19.-
Panzer General 2	d	8	26.-
Pitfall (Win 95)	d	1	29.-
Pirates Gold	d	3	25.-
Pro Pinball - The Web	d	2	29.-
Raptor 1-3	e/d	1	25.-
Shanghai - Great Moments	d	8	24.-
Simon the Sorcerer 2	d	3	35.-
Speed Haste	d	2	29.-
Star Trek - Final Unity	d	3	39.-
Steel Panthers	d	8	26.-
Stonekeep	d	5	35.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
Themepark	d	8	29.-
Tilt	d	2	25.-
Top Gun	d	2	25.-
Torin´s Passage	d	3	25.-
US Navy Fighters	d	2	29.-
Warhammer	d	8	26.-
Werewolf versus Comanche	d	2	39.-
Wing Commander 3	d	2	33.-

CD-Bundles

Titel			
Giga Pack (Bleifuß 1, Riddle of Master Lu, Pro Pinball + 7 weitere)	d	2	74.-
MegaSIXpak (6 CD´s) (Magic Carpet 2, Comanche, Terra Nova, Actua Soccer, Ch.)	e/d	8	59.-
Gold Games (DSA 1+2, Alone in the Dark 1+2, Druidenzirkel+35 Topspiele)	d	7	35.-
Gravis Überlebens Pack (Creatures, Martini Racing, Gravis Game Pad)	d	2	69.-
Extreme Velocity (T.F.X EF 2000, AH-64 Longbow, A.T.F X-Fighters))	d	1	85.-
Run-Fun-Drive Pack (Rally Racing 97, Star Trek - Final Unity, PGA Euro Golf)	d	2	74.-

Take Two

Gabriel Knight 2 + Phantasmagoria 1	69.-
Silent Thunder + Earthsiege 1	55.-

Natürlich komplett in deutsch !

Hardware

Artikel	
Aktivboxen 300 Watt 3D Sound	89.-
Alfa Twin Joystickumschalter	39.-
Gravis Gamepad	35.-
Gravis Gamepad Pro	49.-
Logitech Thunder Pad	35.-
Thrustmaster Phazer Pad	89.-
Microsoft Sidewinder Gamepad	59.-
Gravis Analog Pro	49.-
Gravis Blackhawk	54.-
Microsoft Sidewinder 3D Pro	89.-
Logitech Wingman Warrior	139.-
Thrustmaster GP 1	159.-
Thrustmaster Formula T2	219.-

Unsere Spiele des Monats:

Formel 1
Das erfolgreiche Spiel auf der Playstation jetzt endlich für den PC!
Komplett deutsch nur **79.-**

X-Wing vs Tie-Fighter
Need for Speed 2
Komplett deutsch je nur **74.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Master of Orion 2 Komplett deutsch
Magic Die Zusammenkunft
Top-Spiele Top-Preise! je nur **69.-**

UEFA Champ. League 96/97 Komplett deutsch
Top-Spiele Top-Preise! nur **69.-**

POD
Planet of Death
Anleitung deutsch nur **69.-**

Dominion* Komplett deutsch
Starfleet Academy*
Top-Spiele Top-Preise! je nur **74.-**

Kick Off 97
Fußball-Action Pur!
Anleitung deutsch nur **69.-**

Daggerfall Komplett deutsch
Deadly Games*
Top-Spiele Top-Preise! je nur **69.-**

G-Nome	d	69.-
Ecstatica 2	d	69.-
Comanche 3*	d	79.-
Conquest Earth*	d	79.-
Interstate 76*	d	79.-

Exhumed Komplett deutsch
Theme Hospital
Top-Spiele Top-Preise! je nur **74.-**

Command & Conquer Total !

C & C SVGA	d	79.-
C & C 2	d	79.-
C & C 2 Gegenangriff	d	29.-
C & C Level CD	d	15.-

KKND	d	59.-
Pandemonium*	d	74.-
Extreme Assault*	d	69.-
Outlaws*	e/d	74.-
Lost Vikings 2*	d	59.-

Schluß mit lustig: 10er pro Spiel !

Red Baron	e/d	10.-
Flashback	d	10.-
Surface Tension	d	10.-
Millennia	d	10.-

Orionburger	d	39.-
Olympic Soccer	e/d	15.-
Riddle of Master Lu	e	15.-
Höhlenwelt Saga	d	15.-
Fade To Black	d	15.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

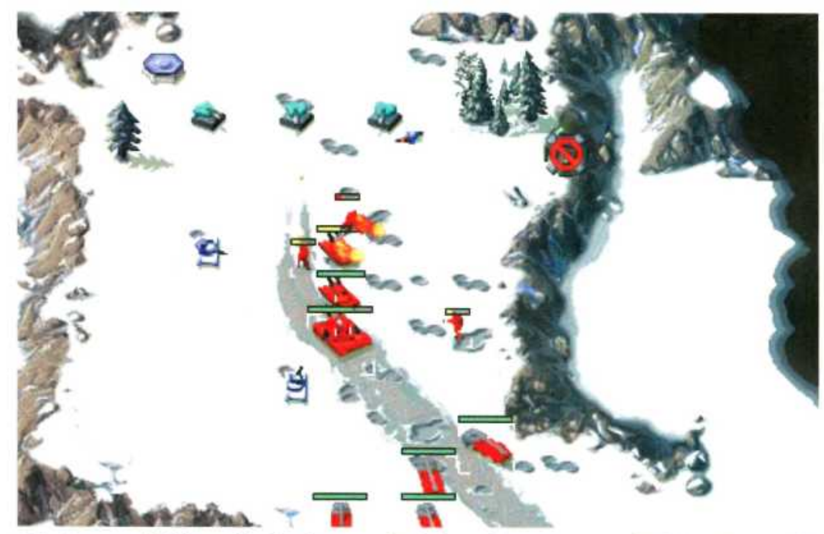
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !
Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !!

C&C Alarmstufe Rot: Gegenangriff • Strategie

BOMBIG

Obwohl Alarmstufe Rot wirklich kein kurzer Spaß war, dürstet es hierzulande bereits viele der 400.000 passionierten Echtzeitstrategen nach mehr. Ähnlich wie vor einem Jahr erscheint nun eine Mission-CD, das Pendant zum Ausnahmezustand. Allerdings soll der Gegenangriff mehr bieten als nur ein paar neue Missionen.



Die Panzer bilden die Vorhut und ziehen das Feuer auf sich. Gegen die vier V2-Raketenwerfer haben die Panzertürme keine Chance.

Egal auf welcher Seite Sie Alarmstufe Rot gespielt haben, im Gegenangriff erhalten Sie neue Aufträge, die sich nahtlos ins Geschehen eingliedern. Der Gegenangriff spielt sich also zeitlich betrachtet zwischen den einzelnen Alarmstufe Rot-Missionen ab. Selbstverständlich benötigen Sie hierzu wieder eine Installation des Originals. Beim nächsten Start finden Sie unter dem Menüpunkt „Neue Einsätze" alle 16 Missionen der CD vor. Sämtliche Aufträge lassen sich einzeln anwählen. Sie müssen also nicht die erste Mission erfolgreich abgeschlossen haben, um mit der zweiten zu beginnen. So können Sie Missionen, die Ihnen nicht gefallen, einfach auslassen.

Intrigant

Im Durchschnitt sind die Missionen des Gegenangriffs etwas härter als die des Originals. In fast allen Aufträgen hält der Computer unliebsame Überraschungen bereit. Oftmals beendet eine Atombombe die Schlacht etwas unfair frühzeitig. Allerdings lassen sich auch hier wieder die Schäden einschränken und die meisten Missionen, wenn nicht auf Anhieb, so doch zumindest im zweiten Anlauf bewältigen. Einige der Aufträge beinhalten sogar mehrere Zielvorgaben nacheinander, wodurch die Mission abwechslungsreicher, länger und damit interessanter wird. Abgesehen von der versteckten Bonus-Kampagne, die

MORSEZEICHEN AUS DER WÜSTE







Die roten Ameisenmutanten sind viel gefährlicher als ihre braunen Artgenossen. Im Gegensatz zu dem bestenfalls lästigen, aber kaum gefährlichen Bißangriff der braunen Biester sind die roten Ameisen lebende Flammenwerfer!



Schon bald nach dem Start der ersten Mission machen Sie mit diesen braunen Ungetümen Bekanntschaft. Die mutierten Ameisen greifen nur im Nahkampf an und lassen sich durch einige Infanteristen besiegen.

Auf der letzten Seite des Booklets finden sich einige Striche und Punkte. Daß es sich dabei nicht um Fliegendreck handelt, läßt sich anhand eines Morsealphabets schnell beweisen. In dem verschlüsselten Text wird kryptisch auf eine Sonderkampagne hingewiesen: „Das Ding aus der Wüste" nennt sich eine Sammlung von vier Missionen gegen mutierte Riesenameisen. Wenn Sie diese Missionen spielen wollen, klicken Sie einfach im Startmenü auf den Lautsprecher oben rechts und halten dabei die linke Shift-Taste gedrückt. Automatisch beginnt danach die Kampagne, in der man sich wie gewohnt am Anfang für eine Schwierigkeit entscheiden muß.





Volkov und sein treuer Vierbeiner werden per Fallschirm abgeworfen. Die beiden überleben sogar die Explosion der Ölfässer in der Nähe.

weitere vier Missionen enthält, sind aber keine weiteren aufwendigen Zwischensequenzen enthalten. Für alle Mehrspieler-Veteranen bietet Westwood ein zusätzliches Extra. Auf der Mission-CD sind neben den neuen Aufträgen nämlich über 100 Multiplayerkarten für Alarmstufe Rot enthalten. Sicherlich ließen sich die auch mit dem Editor selbst erstellen, aber eben kaum in dieser Qualität. Trotz Gegenangriff und neuer CD mit neuen Einheiten sind diese im Mehrspielermodus nicht verfügbar und können selbst in den einzelnen Missionen nicht gebaut werden. Die gesamte Technik blieb unverändert.



Gleich eine ganze Reihe Tesla-Panzer zerstören dieses Dorf.

Lediglich die Grafiken und die zugehörigen Soundeffekte für die neuen Einheiten konnte man vorher noch nicht bestaunen. Steuerung und Hintergrundmusik entsprechen jedoch denen des Originals.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

» *16 Missionen, drei neue Einheiten und eine kleine versteckte Überraschungskampagne inklusive brandneuer Videosequenzen. Ähnlich wie damals der Ausnahmezustand bietet auch die Missiones-CD für Alarmstufe Rot wieder sehr langen Spielspaß. Durchschnittlich sind die Missionen etwas härter als im Originalspiel, aber vielleicht sogar eine Spur abwechslungsreicher gestaltet. Allerdings sind einige Missionen schon fast zu kurz und lassen sich in ein paar Minuten bewältigen. Schade ist nur, daß man weder im Mehrspielermodus noch im einfachen Custom-Game die neuen Einheiten bauen kann.* «

REAKTIONSFREUDIG



So viele neue Truppen wie vorerst angenommen kann der Gegenangriff dann doch nicht bieten. Abgesehen vom Tesla-Panzer und dem russischen Einzelkämpfertandem Volkov und Chitzkoi lassen sich in den Standardmissionen keine weiteren neuen Einheiten entdecken. In mehreren Aufträgen sind jedoch bereits bekannte Einheiten stärker bewaffnet. So verschießen U-Boote oder V2-Raketenwerfer auf einmal Atombomben. Allgemein ist Gegenangriff der reinste nukleare Schlagabtausch. Häufiges Abspeichern ist unumgänglich, will man nicht jede Mission mehrfach starten müssen.



Die fahrende Tesla-Spule hat die gleichen Vorzüge und Nachteile wie ihr stationäres Pendant: niedrige Feuerfrequenz, dafür große Reichweite und Schußkraft. Allerdings ist das Fahrzeug sehr schlecht gepanzert. Dafür übertrifft die Motorisierung alle Erwartungen, der Tesla-Panzer ist so flink wie eine V2.



Volkov erinnert sehr stark an die Commando-Bots aus dem Tiberium Konflikt. Sein Gewehr hat zwar nur Einzelschuß, dafür zerstört es sogar Panzer mit einigen Schüssen. Da hat Tanya keine Chance! Chitzkoi ist sogar noch schneller und tödlicher als reguläre Wachhunde und kann mehr einstecken.

Mindestens:	Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	2-8 Spieler im Netz, 2 Spieler über Modem		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB, GM
Sprache:	deutsch	CD/HD:	280 MB/30 MB
Hersteller:	Virgin/Westwood	Preis:	ca. DM 35,-

Grafik: 88% Sound: 90% Genre: Echtzeitstrategie

86%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Umfangreiche Mission-CD in Westwood-Qualität* «

Superspy

Ihr Name ist nicht Bond, sondern Andrews, und Sie sind der coolste Superagent, der auf Erden seine Runden dreht.



Superspy ist keine Konkurrenz für die Referenzen unter den Cartoon-Adventures.

Ihre große Stunde schlägt, als Terroristen die schreckliche Superwaffe Omega in ihre Gewalt bringen: In einer Art handgezeichnetem Computer-Comic machen Sie sich mit vielen superlässigen Sprüchen daran, die Super-Ganoven zur Strecke zu bringen. Das mit dem Tool Macromedia Director erstellte Programm Superspy präsentiert sich als traditionelles Adventure mit allen gängigen Zutaten: Gespräche mit anderen Charakteren, der geschickte Einsatz von Items und der geübte Umgang mit der Schußwaffe bringen einen des Rätsels Lösung allmählich näher. Leider trüben jedoch diverse technische Schnitzer den Spielspaß: Die ohnehin kärglichen Animationen sind reichlich abgehackt und unnatürlich, der Mauscursor signalisiert zuweilen auf dem Screen Aktionspunkte, wo in Wirklichkeit gar keine sind, und die selten synchrone, wenig professionelle Sprachausgabe wirkt aufgrund der penetrant „lockeren" Wortwahl einfach nur noch peinlich. Wer vor Superspy schon mit diversen Spitzen-Adventures in Berührung gekommen ist, wird diesem Programm sicher nicht viel abgewinnen können, Neueinsteiger und Gelegenheitsspieler kommen dagegen vielleicht halbwegs auf ihre Kosten.

Herbert Aichinger

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM,		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadroSpeed CD-ROM		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	Technik
Sprache:	deutsch	CD/HD:	500MB/10MB
Hersteller:	Navigo	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 57%	Sound: 53%	Genre: Adventure	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

45%

» Mittelmäßiger Möchtegern-James Bond «

Ten Pin Alley

Während in den USA bei Bowling-Turnieren um immense Summen gekullert wird, fristet der „Ballsport" bei uns eher ein Schattendasein.



Alle Zehne! Der Pinfall wird bei Ten Pin Alley durch ein Video dargestellt.

Für diejenigen, denen der Weg zur nächsten Bowlingbahn zu lang ist, schafft EA mit Ten Pin Alley jetzt Abhilfe. Drei verschiedene Bahnen stehen zur Auswahl, auf denen sich im Netzwerk oder an einem PC bis zu zehn menschliche Kugelschubser messen können. Das Spielziel scheint klar: Sie müssen möglichst häufig alle zehn Pins abräumen, also Strikes erzielen. Wer schon einmal selbst seine krummen Finger in die drei Löcher der Kugel gezwängt hat, weiß, daß es hierbei auf die richtige Rotation des Sportgerätes ankommt. Die Umsetzung derselben erfolgt bei Ten Pin Alley durch ein Golfspiel-verwandtes „Ball-O-Meter", womit nach einiger Eingewöhnungszeit recht genau Wurfstärke, Rotation und Wurfzeitpunkt zu bestimmen ist. Ten Pin Alley dankt aber auch schnurgerade Würfe mit Strikes, die Animationen fallen in die Kategorie „Augen zu", und die Dudelmusik entstammt dem lustigen Karibik-Musikantenstadel. Insgesamt zu wenig, um auch Nicht-Bowler vor den Monitor zu locken.

Christian Bigge



Mindestens:	486/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM		
Multiplayer:	10 Spieler, PC / Netzwerk / Internet		
Handbuch:	englisch	Technik:	SVGA, SB, CD-Audio
Sprache:	englisch	CD/HD:	400MB/80MB
Hersteller:	Electronic Arts	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik: 40%	Sound: 36%	Genre: Sportspiel	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

40%

» Eine zu ruhig geschobene Kugel «

XWorld

Bastei, nach eigenem Bekunden Europas größter Rätselverlag, wagt nun auch den Einstieg in die Welt der PC-Spiele.



Im „Maso-Modus" heizt Professor Teacher den grauen Zellen erbarmungslos ein.

Mit Professor Teachers xWorld, der „ersten selbstspielenden Kreuzworträtsel-Software", legt das Unternehmen dann auch gleich einen sehr gelungenen Start hin. Sie treten in einem Kreuzworträtsel-Wettbewerb gegen den Computer an, der Ihnen in der Person des gewitzten Professor Teacher quasi gegenübersitzt und jeden Spielzug treffend kommentiert. Es gilt, aus einer vorgegebenen Liste von Buchstaben schnell auf dem 100 Felder umfassenden Spielbereich sinnvolle Wörter zu legen, und zwar so, daß dem Gegner der nächste Zug möglichst schwerfällt. Das Programm „versteht" einen Fundus von 37.000 Wörtern, von denen manche „multimedial" mit Grafiken illustriert werden. Sie haben eine ganze Latte an verschiedenen Schwierigkeitsgraden zur Verfügung, und wenn Sie sich gerne mit einer Vielzahl an seltenen Buchstaben wie X, Y oder Q herumschlagen, brauchen Sie sich nur für den hammerharten „Maso-Modus" zu entscheiden. Erstaunlich ist, wie schnell und „intelligent" Professor Teacher trotz der vielen Kombinationsmöglichkeiten auf Ihre Eingaben reagiert. Wer sich an Games wie Tetris oder Solitaire bereits begeistert die Finger wundgeklickt hat, wird xWorld wahrscheinlich kaum widerstehen können.

Herbert Aichinger

Mindestens:	486er, 8 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 8 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	Technik
Sprache:	deutsch	CD/HD:	75MB/6MB
Hersteller:	Bastei	Preis:	ca. DM 70,-
Grafik: 57%	Sound: 60%	Genre: Rätsel	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

72%

» Rätselspaß mit hohem Suchtpotential «

Darklight Conflict • Action

LICHTQUELLEN

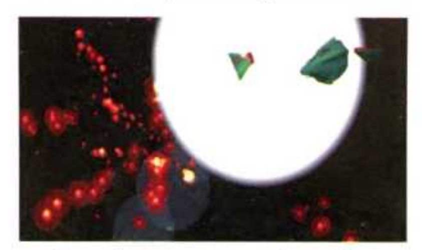
Electronic Arts zeigt neben eigenen Spielen auch eine Spürnase für die Entwicklungen unabhängiger Teams. Unlängst überraschte man mit KKND und hat nun mit Rage Softwares Darklight Conflict ein Weltraum-Actionspiel mit toller Grafik-Engine im Programm.



In einer Art Enzyklopädie kann man sich über alle in Darklight Conflict enthaltenen Objekte informieren.



Die Echtzeitberechnung verschiedener Lichtquellen gehört zu...

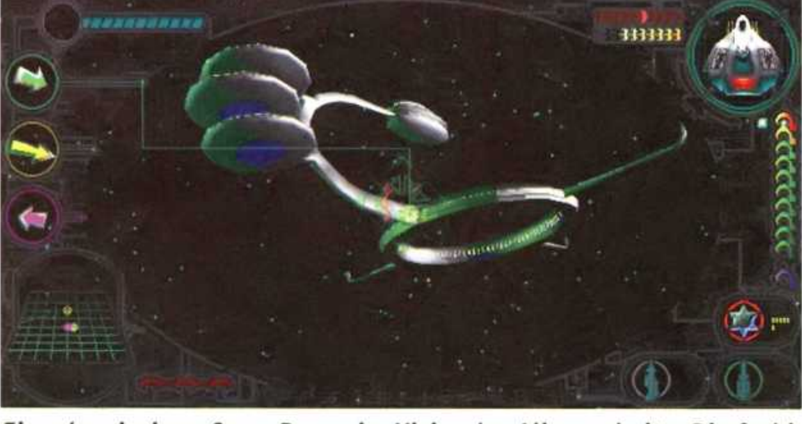


...den herausragenden Eigenschaften der 3D-Engine.

Die außerirdischen Reptons liegen sich mit ihren Lieblings-Alienfeinden, den Ovons, gehörig in den grünen Haaren. In einem großen Feldzug wollen die Reptons die Ovon-Galaxie ein für allemal leerfegen. Doch die eigenen Leute scheinen dafür nicht gut genug. Kurzerhand machen die Reptons einen Abstecher zur Erde und besorgen sich dort einige der besten Kampfpiloten per Traktorstrahl direkt aus ihren F16-Cockpits. Nach einigen geringfügigen genetischen Veränderungen kämpft der Spieler in der unfreiwilligen Söldner-Rolle gegen die Ovons und damit für seine Freiheit. Zu Beginn der 50 Aufträge, die sich über fünf Kampagnen erstrecken, nimmt man an einer Reihe von Übungs- und Trainingsmissionen teil, um sich mit der fremden Technologie vertraut zu machen.

Faszinierende Lichtspiele

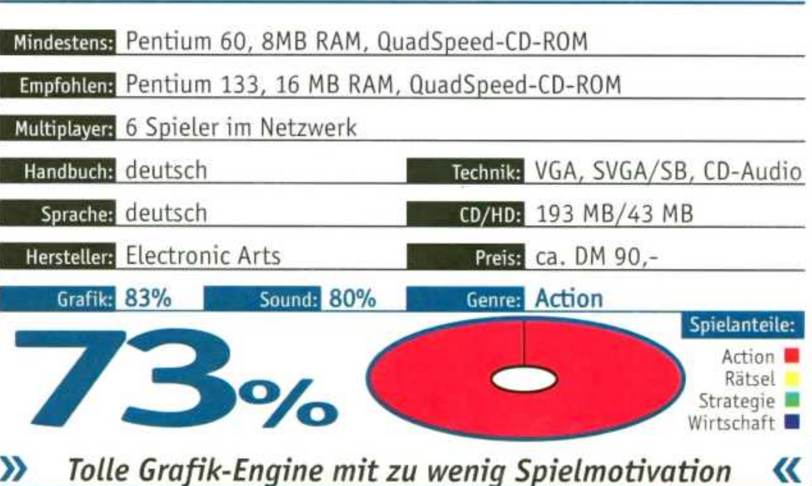
Im Verlauf der Auseinandersetzung fliegt man fünf verschiedene Schiffe mit unterschiedlicher Bewaffnung oder Ausrüstung. Laser- oder Plasmakanonen und Raketensysteme leisten in den zahlreichen Dogfights gute Dienste. Aber auch Bomberflüge auf Raumstationen, die Verteidigung der eigenen Basis in einer Geschützstellung oder das Bergen von Containern per Traktorstrahl gehören zum Aufgabengebiet eines reptonischen Kampffliegers. Missionen und Story sind streng linear aufgebaut, nicht bestandene Aufträge müssen wiederholt werden. Die Steuerung ist auch für geübte Weltraumpiloten etwas gewöhnungsbedürftig, da die Alienschiffe recht träge reagieren. Dafür wird man aber durch eine interessante Grafik-Engine entschädigt, die alle Polygonkörper ohne Ecken und Kanten und kaum einer Textur modelliert. Durch die Echtzeitberechnung verschiedener Lichtquellen wie Sonnen, Sterne, Explosionen und Triebwerke werden alle Objekte in ein faszinierendes Lichtspiel von 16 Bit-Farbverläufen getaucht. Zusammen mit den passenden Soundeffekten und CD-Audio-Tracks schafft Darklight Conflict eine eigenständige Spielatmosphäre. **Christian Müller**



Eine der riesigen Ovon-Basen im Visier des Aliencockpits. Die farbigen Pfeile links geben über Vektoren die Position verschiedener Ziele an, darunter die 3D-Sternenkarte. Rechts befinden sich die Anzeigen für Treibstoff, Schild, Geschwindigkeit und Waffenauswahl.

KOMMENTAR

» Zuckende Lichtblitze, auflodernde Raumschifftrümmer und funkenschlagende Explosionen: Darklight Conflicts Grafikengine zündet mit 32.000 Farben ein toll anzusehendes SVGA-Feuerwerk, das sich bereits mit einem mittleren Pentiumsystem vernünftig spielen läßt. Schade finde ich, daß durch die lineare Aneinanderreihung von Briefings, Missionen und Punktewertungen die Story nur Beiwerk bleibt. Eine richtige Charakterbildung hätte zusätzliche Motivation geboten. Trotzdem: Wer sich für spektakuläre Lichteffekte begeistert, kann bei sphärischen Trance-Soundtracks zahl- und abwechslungsreiche Spaceduelle fliegen. «



Mindestens:	Pentium 60, 8MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	6 Spieler im Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Technik:	VGA, SVGA/SB, CD-Audio
Sprache:	deutsch	CD/HD:	193 MB/43 MB
Hersteller:	Electronic Arts	Preis:	ca. DM 90,-
Grafik: 83%	Sound: 80%	Genre:	Action

73%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Tolle Grafik-Engine mit zu wenig Spielmotivation «

Kick Off 97 • Sportspiel

STURMLAUF

Gehaßt, geliebt, verflucht, gehätschelt; an den Fußballsimulationen des Computerspiel-Pioniers Dino Dini schieden sich schon zu Amiga-Zeiten die Geister. Für Maxis unternimmt der Altmeister einen erneuten Versuch, FIFA 97 von Electronic Arts auf Dauer ins holprige Seitenaus zu drängen.



Bei Dribblings „klebt" der Ball nun am Fuß des Spielers, dennoch kommt es häufiger zu Ballverlusten.



Im Taktikmenü ändern Sie auch die Teamaufstellungen.



Beim FC Bayern mutiert Klinsmann zu „Klonsmane".



Stellschraube

Wie bei allen Dini-Programmen bekommen Sie Optionen satt geboten: 307 Mannschaften aus 16 Ländern, über 5.000 simulierte Originalspieler (in Deutschland aus Lizenzgründen mit verfälschten Namen), Spielereditor, fünf Spielmodi inklusive WM und Champions League und - erstmals - 36 verschiedene Kameraperspektiven, wovon mindestens sechs gut spielbar sind. Uff! Neu ist die Präsentation im schmucken 3D-Kleid. Die Spieler werden optional anhand von Polygonen dargestellt, wobei die Detailtreue von FIFA 97 nicht ganz erreicht wird. Dafür bietet Herr Dini acht verschiedene Bildschirmauflösungen an, wobei schnelle Pentiums selbst bei der übersichtlichen 800x600-Darstellung kaum ins Stocken geraten.

Kickerfreuden, Kickerleiden

Während des Spiels „klebt" die Lederkugel erstmals den Spielern bei einem Dribbling am großen Onkel, die oftmals bemängelten Ballverluste gehören damit in die Abteilung Geschichtliches. Der ziemlich schnelle Spielablauf erlaubt dank der einfach zu erlernenden Zwei-Tasten-Steuerung schon nach wenigen Spielminuten zügige Kombinationen, komplizierte Aktionen wie Fallrückzieher oder Hechtkopfbälle führen die Akteure dann selbständig aus. Überhaupt keine Kritik? Doch! Die computergesteuerten Torhüter gehören eindeutig in die Kategorie Fliegenfänger, Spiele gegen starke Mannschaften geraten schnell zum Glücksspiel. Zur uneingeschränkten Kaufempfehlung reicht es daher nur bei Matches gegen einen menschlichen Kontrahenten an einem PC, auf weitere Multiplayer-Optionen müssen Sie nämlich ebenfalls leider verzichten.

Christian Bigge



Mit Hilfe des eingebauten Videorekorders können Sie sich wichtige Szenen noch einmal zu Gemüte führen.

KOMMENTAR



» Immer diese Torhüter! Nie halten Sie dann, wenn die eigene Mannschaft es unbedingt nötig hätte. Auch bei Kick Off 97 ist das leider nicht anders. Letztlich haben eben diese Herren eine 80er-Wertung des neuesten Streichs von Dino Dini verhindert. Spiele gegen menschliche Konkurrenten machen dennoch sehr viel Spaß, die zahlreichen Spielmodi und Einstellmöglichkeiten im Singleplayer-Modus entschädigen Fußballfans ebenfalls. Insgesamt ein guter zweiter Platz hinter FIFA 97.«

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Multiplayer:	2 Spieler an einem PC

Handbuch:	deutsch	Technik:	VGA/SVGA/SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	180 MB/50 MB
Hersteller:	Maxis	Preis:	ca. DM 100,-

Grafik: 76% Sound: 73% Genre: Sportspiel

77 %

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Gelungene Fußballaction mit Schönheitsfehlern «

Jack Nicklaus 4 • Sportspiel

URGESTEIN

Wenn der Frühling ins Land zieht, sprießen neue Golfsims wie Pilze aus dem Boden. Diesen Monat versucht Accolade ein Comeback mit einem Klassiker. Jack Nicklaus Golf vermochte schon auf dem Amiga zu überzeugen, auch die neue PC-Version samt Kursdesigner besticht durch nur wenige Handicaps.

Die Platzgrafiken, auf schnellen Rechnern sogar mit einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten in TrueColor zu bewundern, gefallen durch satte Farben und Nebeleffekte, an jeder Ecke zwitschert und quakt es, per Sprachausgabe werden in den FlyBys die Lochtücken erklärt, und auch die Videoanimationen der Spieler wirken sehr realistisch. Gleich fünf Originalkurse, allesamt von Nicklaus designt, gehören zum Lieferumfang. Umso naheliegender, den exzellenten Platzeditor des Golfgurus gleich mit auf die CD zu pressen. Mit diesem läßt sich binnen einer Stunde ein komplettes 18-Loch-Gestade aus dem Boden stampfen, via Drag and Drop werden Objekte einfach an die gewünschte Stelle geschoben.

KOMMENTAR

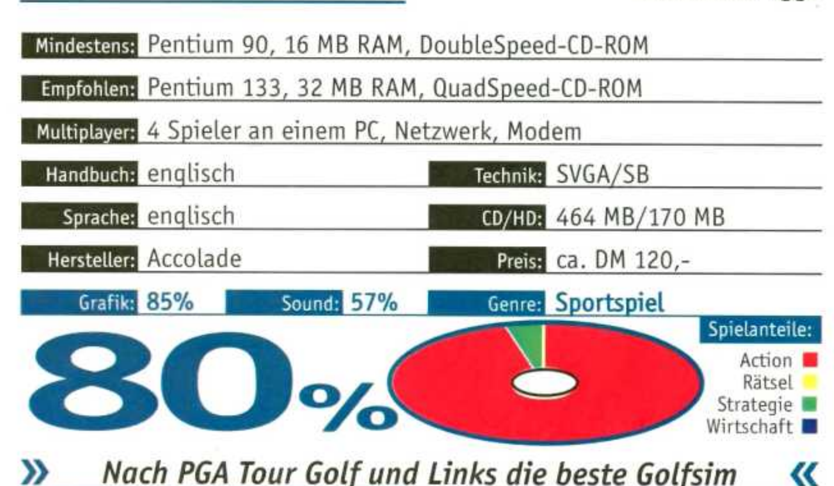


» Accolade bedient sich eines ebenso simplen wie cleveren Tricks, um Jack 4 aus der grauen Masse zahlloser 08/15-Golfsims herauszuheben: Es wird auf Realismus pur gesetzt. Noch nie wurden gleich zehn verschiedene Matchmodi in einem Golfspiel angeboten. Zusammen mit der präzisen Steuerung, dem genialen Kurseditor und der State-Of-The-Art-Präsentation reiht sich Jack Nicklaus Golf damit hinter Links LS von Access und EAs PGA Tour Golf ein, die beide noch ein paar Optionen mehr zu bieten haben. «

Plug-And-Play Golf

Gerade diese Benutzerfreundlichkeit ist es, die Jack 4 etwa gegenüber dem Mausgefitzel eines Sim Golf auszeichnet. Alle Icons und Bedienelemente wurden wie selbstverständlich an der richtigen Stelle des Desktops plaziert. Trotz des im Vergleich zu Links LS etwas langsameren Grafikaufbaus ergibt sich ein zügiger Spielablauf, begünstigt durch eine präzise, wenn auch konventionelle Steuerung. Zwar fehlen Gimmicks wie Fußstellung, Ballrotation und freie Anordnung aller Fenster, dafür wird eine 4-Spieler-Netzwerk-Option mitgeliefert.

Christian Bigge



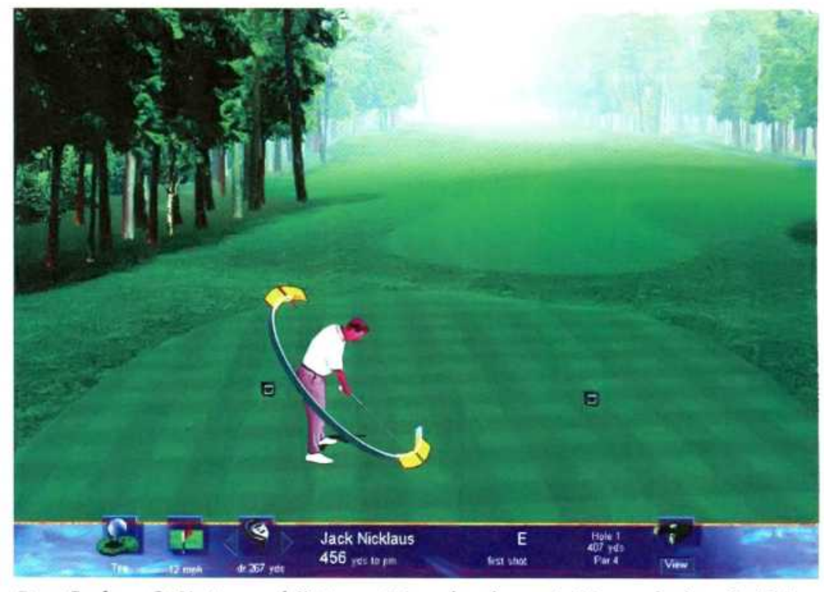
Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	4 Spieler an einem PC, Netzwerk, Modem		
Handbuch:	englisch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	464 MB/170 MB
Hersteller:	Accolade	Preis:	ca. DM 120,-

Grafik: 85% Sound: 57% Genre: Sportspiel

80%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

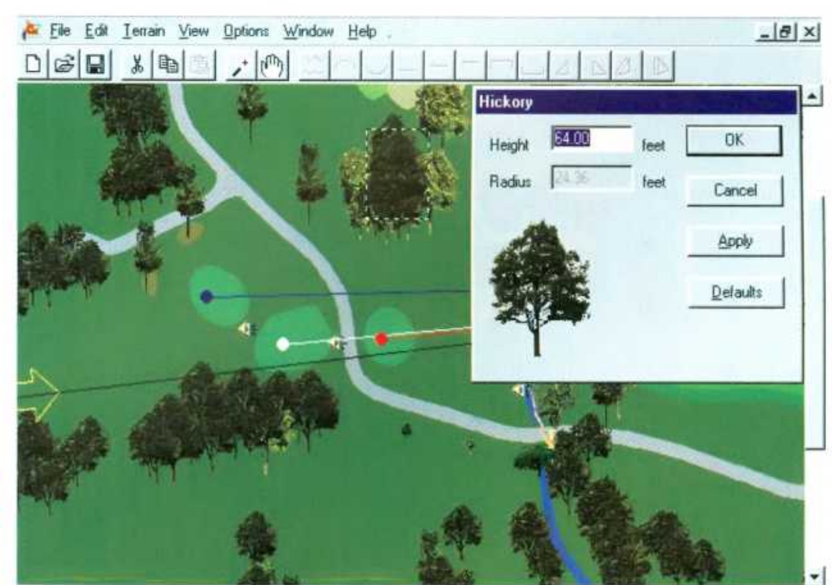
» Nach PGA Tour Golf und Links die beste Golfsim «



Das Swing-O-Meter gehört zur Standardausstattung jeder Golfsim. Die Dichte des Nebels läßt sich sogar einstellen.



Durch das auf Wunsch automatisch eingeblendete Gitternetz geht das Putten bei Jack 4 problemlos von der Hand.



Jacks Kursdesigner ist einfach Klasse. Wie bei einem Malprogramm erstellen Sie in Minuten wahre Loch-Kunstwerke.

Formel 1 • Rennspiel

WELTMEISTERLICH

PC ACTION GOLD

Die Wartezeit hat ein Ende, jetzt gibt Psygnosis Vollgas. Besitzer einer Beschleunigerkarte mit 3DFX-Chip dürfen sich freuen. Formel 1 ist das bisher beste Rennspiel, das die Fähigkeiten dieser Karte ausnutzt. Verliert F1 Grand Prix 2 jetzt die Pole Position?



Im Leitermodus wird der Wagen des zu schlagenden Kontrahenten durch einen Pfeil markiert. Hier eine Szene aus dem Replay.

Die Antwort lautet Nein, da Psygnosis einen Kompromiß zwischen satter Rennaction und Simulation wählte und daher gar nicht in direkte Konkurrenz zu MicroProse tritt. In PC Action haben Sie schon so viel über Formel 1 gelesen, daß wir die außergewöhnlichsten Features des Programms nur knapp aufzuzählen brauchen: 1995er FIA-Lizenz mit 17 Originalkursen und 13 Teams, 640x480 bei 65.000 Farben, fünfsprachige Rennkommentare (Jochen Maaß als deutsche Stimme) und unterschiedliche Wetterverhältnisse.

Spielerisch stimmig, technisch top

Drei Spielmodi, jeweils als Arcade und Grand Prix-Variante verfügbar, sorgen für ausreichend Fahrmotivation. Neu ist der Leitermodus, in dem Sie sich in zwölf kurzen Rennen unbedingt vor einem immer stärker werdenden Kontrahenten plazieren müssen. Das Fahrverhalten der Boliden ist durchweg gutmütig, kleinere Patzer und Rempler verzeiht Ihnen Formel 1 gnädig, solange Sie nicht von der Piste abkommen, wo es dann aber sofort rutschig wird. Gleiches gilt auch bei Regenrennen, wo besonders die Beschleunigungsphase Fingerspitzengefühl verlangt. Bei längeren Rennen gewinnt das rudimentäre Setup (siehe Kasten Konkurrenten) an Bedeutung, auch an die richtige Tankstopp-Strategie müssen Sie denken. Den Realismus eines F1 Grandprix suchen Sie vergeblich, Spaß entsteht vor allem durch die spielerische Rasanz, unterstützt von der Technik. Grafisch ist Formel 1 schlichtweg das bisher eindrucksvollste Rennspiel, der satte Metal-Soundtrack, wahlweise in Dolby Surround oder Q-Sound abgespielt, steht dem kaum nach. Zuschauerovationen, Motorensound und der (abschaltba-



Ein Tastendruck genügt, und schon sehen Sie, was hinter Ihnen abgeht. Diese Funktion ersetzt den fehlenden Rückspiegel.

PERSPEKTIVEN

Gleich aus sechs verschiedenen Kameraperspektiven läßt sich das Rennen bei Formel 1 erleben. Alle Ansichten sind spielbar, letztlich muß Ihr persönlicher Geschmack entscheiden.









Die Einfahrt auf die Zielgerade von Interlagos. Beachten Sie die angedeutete Großstadt im Bildhintergrund.

re) Kommentar vervollständigen die brillante Präsentation. Nahtlos ins positive Bild fügt sich die exakte Steuerung, wobei auch Lenkräder unterstützt werden.

Wer darf mitspielen?

Unklarheiten gab es im Vorfeld über die unterstützte und geforderte Hardware. Unser Test bezieht sich auf die 3DFX-Version, bisher die einzig verfügbare. Ab einem P100 und 16 MB RAM ist das Spiel damit recht flüssig spielbar. In den Genuß von Formel 1 könnten später noch Besitzer von 3D-Beschleunigern mit den Chips PowerVR (Videologic) und Rendition Vérité kommen. Andere Chips werden wohl vorerst nicht unterstützt. Auch wenn unsere Testversion keine Multiplayer-Fähigkeiten aufwies, will Psygnosis diese in der Verkaufsversion bereits integriert haben. Geplant sind 2 Spieler Splitscreen, Netzwerk und Nullmodem. Fest steht, daß Formel 1 auch ohne diese Optionen in jede Rennspiel-Sammlung gehört. Wer bereit ist, den Hardware-Preis zu zahlen, wird mit wochenlangem Spielspaß belohnt.

Christian Bigge



Hoppla! Wenn Sie nicht aufpassen, werden Sie von der Konkurrenz gnadenlos von der Strecke geschoben.

VERGLEICH

Eigentlich gehört F1 Grandprix 2 zu den Simulationen und damit nicht in diesen Vergleichskasten. Da das MicroProse-Spiel aber die bislang beste Adaption des Grand Prix-Zirkus darstellt, muß unsere Wertung genannt werden. F1 setzt sich mühelos an die Spitze aller Fun-Rennspiele und bietet auch Sim-Freaks gelungene Schnittstellen. Power F1 vermochte grafisch durchaus zu überzeugen, ihm wurde aber die schwammige Steuerung zum Verhängnis.

F1 Grandprix	94%
Formel 1	**91%**
Have A N.I.C.E Day	85%
Bleifuß	84%
Power F!	71%

KOMMENTAR



» Einfach Spitze, Psygnosis! Formel 1 ist die perfekte Synthese aus Rennspaß pur und realistischen Anleihen. Das vermittelte Geschwindigkeitsgefühl vermag einen tatsächlich hinter das Steuer eines Formel 1-Boliden zu versetzen, grafisch hat es bisher noch kein besseres Rennspiel gegeben, und auch die Optionsvielfalt stimmt. Sicher, die gebotene Leistung muß zunächst teuer erkauft werden, eine Investition, die sich aber auf jeden Fall lohnt. Orchid und Diamond wird's freuen, durch solche Software wird Hardware verkauft. Für Renn-Freaks ein Muß und der Durchbruch für 3DFX, ganz sicher! «

KONKURRENTEN

Ja, Formel 1 will keine 100prozentige Simulation sein, und auch der Hardware-Vergleich hinkt, da es zum Erscheinungstermin von F1 Grandprix 2 noch keine 3D-Beschleuniger gab. Trotzdem lohnt ein Blick auf den Optionsvergleich:

Formel 1



F1 Grandprix 2



	Formel 1	F1 Grandprix 2
Hardware für optimale Performance:	P166, 32 MB RAM, Win95 4fach-CD-ROM, 3DFX	P133, 16 MB RAM, 2fach-CD-ROM
Darstellung:	640x480, 65.000 Farben	640x480, 256 Farben
Sound:	SB, CD-Audio, Dolby Surr., Q-Sound	SB
Renn-Kommentar:	in fünf Sprachen	-
Multiplayer:	2 Spieler Netzwerk, Splitscreen, 0-Modem	0-Modem, 26 Spieler an einem PC
Original-Strecken:	17	16
Lizenz:	95er Saison	94er Saison
Perspektiven:	6	1
Setup:	Flügel, Betankung, Schaltung, Steuerhilfen, Schaden	realistisches GP-Setup
Schwierigkeitsgrad:	3 Stufen	stufenlos durch Abschaltung von Manövrierhilfen
Replay-Funktion:	ja	ja
Wettereinflüsse:	ja	nein
Spielmodi:	Grand Prix/Arcade, Einzelrennen oder Saison, Leiter, Duell	Einzelrennen oder Saison
Rückspiegel:	nein	ja
Fahrverhalten:	vereinfacht	realistisch

Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, 2fach-CD-ROM, WIN95, 3DFX-Karte
Empfohlen: Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Multiplayer: geplant: 2 Spieler Netzwerk, Nullmodem, Splitscreen
Handbuch: deutsch — Technik: SVGA/SB, CD-Audio
Sprache: deutsch — CD/HD: 610 MB/43 MB
Hersteller: Psygnosis — Preis: ca. DM 100,-
Grafik: 95% — Sound: 88% — Genre: Rennspiel

91%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Atmosphärisch dicht, spielerisch gelungen. Ein Hit! «

Test Drive: Off Road • Rennspiel

STAUBSCHLUCKER

Die Zeit der Tourenwagen ist vorbei. Nachdem Accolade in der Test Drive-Serie seine Boliden bislang ausschließlich über asphaltierte Highways jagte, werden Sie nun ins Gelände geschickt, ausstaffiert mit vier Off Road-tauglichen Vehikeln und einer neu entwickelten 3D-Engine.



Am Start geht's eng zu. Immer vier Wagen werden von Accolade in einem Rennen auf die Reise geschickt.

Welcher Autofreak träumt nicht davon, einmal mit einem Jeep, Land Rover, Chevy Pickup oder Hummer (das sind die Dinger mit drei Metern Radstand!) Tempo 200 auf einsamen Wüstenpfaden anzutesten. Bei Test Drive: Off Road können Sie Ihren Traum zumindest digital ausleben. Gleich zwölf verschiedene Strecken mit den Terraintypen Wald, Wüste und Schnee packten die Amerikaner ins Spiel, allesamt versehen mit diversen Sprungschanzen und Canyon-Durchfahrten. Sechs Kurse stehen zu Beginn zur Verfügung, den Rest der Pracht müssen Sie sich erst „erfahren", indem Sie sechs Ligapokale gegen 23 Computergegner gewinnen. Im Übungsmodus können Sie natürlich jederzeit Trainingsrunden drehen, hervorragend dazu geeignet sind auch Duelle gegen menschliche Piloten dank mehrerer Multiplayer-Modi, wobei pro Rennen maximal vier motorisierte Gummbälle auf die Reise geschickt werden.



Das Fahrverhalten wurde an die Untergründe angepaßt. Auf Schnee müssen Sie z.B. mit einem langen Bremsweg rechnen.

Die Hardware-Bremse

Die Autos bewegen sich bei Test Drive: Off Road in einer kompletten 3D-Welt, bis auf unbedingt zu passierende Checkpoints sind Ausflüge in die Botanik während der Rennen also durchaus erlaubt und manchmal gar nützlich. Die Landschaftsdarstellung unter SVGA ist einigermaßen detailliert, verlangt aber von Ihrem heimischen Rechenknecht einen hohen Wegezoll. Für die SVGA-Auflösung bleibt ein P166 das Maß aller Dinge, Besitzer kleinerer Systeme müssen sich ihren Spielspaß auf Kosten von wesentlich häßlicherer und auch unübersichtlicherer Grafik erkaufen. Dafür verrichtet die Steuerung der Boliden ihren Dienst äußerst präzise, und der CD-Soundtrack der Heavy-Combo Gravity Kills entschädigt für vieles. Aufgrund des gut abgestuften Schwierigkeitsgrades, diverser Spielmodi und einiger Gimmicks wie etwa Bonuswagen und Videorekorder besteht die Spielmotivation bei Test Drive: Off Road auch noch nach längerer Fahrzeit. Off Road-Fans sollten also einmal probespielen.

Christian Bigge

KOMMENTAR



» Eigentlich Klasse Rennaction, die Accolade da bietet. Wenn da nur nicht diese hohen Hardware-Anforderungen wären. Für Besitzer schneller Systeme bringen vor allem der Ligamodus und natürlich die Netzwerkduelle reichlich Spielspaß, auch wenn die Rennstrecken sich auf Dauer sehr ähneln. Dafür stimmen Steuerung und Gegnerverhalten, der fetzige Soundtrack läßt Atmosphäre aufkommen. Rennspiel-Fans sollte das bis dato actionlastigste Test Drive auf jeden Fall einen längeren Blick wert sein. «

Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 200, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, WIN95		
Multiplayer:	2 Spieler Splitscreen, Modem, Nullmodem, 4 Spieler Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	238 MB/44 MB
Hersteller:	Accolade	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 76%	Sound: 78%	Genre:	Rennspiel

76%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Off Road-Feeling über Hardware-Klippen* «



Sprünge gehören bei Off Road-Rennen natürlich zur Tagesordnung. Wird's zu arg, liegt Ihr Bolide auf dem Dach, und Sie verlieren Zeit.

Star Command • Echtzeitstrategie

KRIEG DER STERNE



Die Menüleiste ist bei Star Command auf der linken Seite und unten. Planeten sind nur Verzierung, genauso wie die dunklen Mauern.

Jede zweite Softwareschmiede meint, sie könne sich mit einem C&C-Clone eine goldene Nase verdienen. Weit gefehlt, denn warum sollte irgendjemand einem billigen Abklatsch den Vorzug geben? Echtzeitstrategie darf es schon sein, aber eben innovativ. Zumindest mit einer frischen Idee geht Metropolis an das Genre heran.



Diese kleinen Schiffe sind preiswert zu produzieren, in solchen Rudeln aber extrem gefährlich und damit sehr effektiv.

Terraner, Computronen, Nomaden und Triumviraten lebten lange Zeit in friedlicher Koexistenz in der Galaxis. Eine fünfte Rasse, die Ahkun Vek, säten jedoch Zwietracht und überzogen die ehemals Verbündeten mit Krieg. Die wenigen Überlebenden der erbarmungslosen Gefechte haben nur ein Ziel: ihr Volk aus der Sklaverei zu befreien und wieder zur alten Größe zu führen. Doch die Ahkun Vek verfügen über die gestohlenen Technologien aller vier Rassen. Nur mit vereinten Kräften könnte es den anderen gelingen, das Joch der Ahkun Vek abzuwerfen.



Der oberste Feldherr der Ahkun Vek provoziert den Spieler.

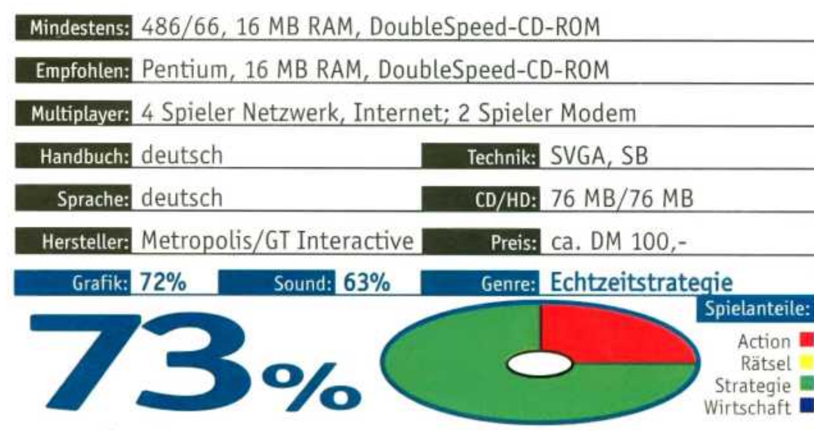
Unendliche Weiten?
Wie gewohnt wird auch Star Command nur zweidimensional dargestellt. Sämtliche Einheiten werden auf einer Ebene bewegt, d. h. es gibt kein Pendant zu Flugzeugen, Bodentruppen und Schiffen anderer Echtzeitstrategiespiele. Etwas merkwürdig ist auch das Universum aufgeteilt. Mauern im All quetschen das Spielfeld dann doch wieder in gewohnte Dimensionen. Es ist also leider wieder nichts mit dem freien dreidimensionalen Raum. Soweit wirkt Star Command ziemlich altbacken und kann mit keinerlei neuen Features aufwarten. Auch Steuerung und Benutzeroberfläche orientieren sich an bereits existierenden Vorgaben.

Innovativ?
Basisbau, Ressourcenförderung und Einheitenproduktion von Star Command funktioniert nach einem sehr simplen und trotzdem bisher nicht gesehenen System. All diese Funktionen werden nämlich von einer einzigen Einheit, dem Mutterschiff, ausgeführt. Teilweise werden dazu noch Weltraumstationen benötigt. Das Mutterschiff ist auch die einzige Einheit, die nicht gebaut werden kann. Geht es verloren, ist die Mission schon fast nicht mehr zu schaffen. Jede einzelne Rasse verfügt über eigene Technologien. Allerdings können die Wissenschaften der anderen Völker studiert werden. Dazu werden Weltraumuniversitäten benötigt, die das Mutterschiff und typische Einheiten dieser Rasse in der Nähe automatisch aufwerten. Insgesamt besitzt jedes Volk mit maximal erforschter Technologie insgesamt jeweils 16 verschiedene Gebäude und Schiffe. Nachdem die Ressourcen relativ schnell erschöpft sind, eignet sich Star Command als kurzweiliges Multiplayerspiel. Bis zu vier Spieler können über Internet oder Netzwerk an dem hektischen Match teilnehmen.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

» Star Command besitzt einige wirklich gute Ansätze. Allerdings ist es technisch im Vergleich zu Alarmstufe Rot zweitklassig. Den Soundeffekten fehlt es an Realismus, die Sprachausgabe ist zwar zweckmäßig, trägt aber nicht zur Unterhaltung bei. Grafisch ziemlich mißlungen sind die Hintergrundgrafiken. Einheiten und Zwischensequenzen sind zumindest von akzeptabler Qualität.«



Mindestens:	486/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	4 Spieler Netzwerk, Internet; 2 Spieler Modem		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	76 MB/76 MB
Hersteller:	Metropolis/GT Interactive	Preis:	ca. DM 100,-

Grafik: 72% | Sound: 63% | Genre: Echtzeitstrategie

73%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Technisch unterlegen, inhaltlich akzeptabel «

Bug Too!

Segas PC-Division legt mit Bug Too! die Umsetzung ihres zweiten 3D-Jump & Runs aus der Welt der Käfer vor. Großen Erfolg wird sie damit sicher nicht haben...



Als zeitgemäß kann man die 320x200-Auflösung von Bug Too! kaum mehr bezeichnen.

Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Ein Filmzar mit besonderem Faible für Action engagiert unsere drei Protagonisten vom Fleck weg für eine Reihe von spektakulären Zelluloidstreifen, die sich allesamt durch ihre außergewöhnliche Stuntlastigkeit auszeichnen. Eine dicke Limousine bringt Bug, Maggot Dog und Super Fly sofort an den Drehort, wo das düstere Grusel-Ambiente von Anfang an nichts Gutes verheißt. Sie haben nun die Wahl, mit welchem der drei höchst unterschiedlichen Charaktere Sie das Set erforschen wollen: mit dem Käfer, einem schlurfenden und sabbernden Hund oder mit dem Kerl im coolen 70er Jahre-Styling. Die 3D-Welten, in denen Sie es mit aggressiven Gegnern und dem bekannten Arsenal an hinterlistigen Fallen sowie beweglichen Plattformen zu tun bekommen, gliedern sich in mehrere Abschnitte, die Sie teilweise in beliebiger Reihenfolge knacken können. Grafisch enttäuscht Bug Too! mit seiner altbackenen 320x200-Auflösung auf ganzer Linie, während man der stets zum Geschehen passenden klanglichen Untermalung durchaus positive Seiten abgewinnen kann. Größter Schwachpunkt des Spiels ist allerdings das Leveldesign, das mit seinen oft ziemlich unfairen Puzzles die Motivation recht schnell erlahmen läßt.

Herbert Aichinger

Mindestens:	Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM		
Multiplayer:	Zwei Spieler an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Technik:	VGA/SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	247 MB/1 MB
Hersteller:	Sega PC	Preis:	ca. DM 80,–
Grafik: 33%	Sound: 68%	Genre: 3D-Jump & Run	Spielanteile:

37% — Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Ebenso unansehnlicher wie unfairer Käfer «

iM1A2 Abrams

Mit der Simulation des titelgebenden amerikanischen Kampfpanzers komplettiert Intercative Magic seine Palette an militärischen Spielen.



Vom Platz des Kommandanten läßt sich jederzeit zum Fahrer oder Kanonier wechseln.

Als Kommandant eines Tank-Platoons sind Sie für vier der Stahlungetüme verantwortlich. Obwohl man in jedem der Panzer auch Fahrer, Kanonier, und Richtschütze ist, kristalliert sich während der drei Feldzüge mit über 70 Missionen die Schaltzentrale des Kommandanten als spielerisches Zentrum heraus. Nach einem Briefing haben Sie dort alle Informationen parat, um die Koordinaten feindlicher Einheiten an den Kanonier zu geben, dem Fahrer neue Wegpunkte zu setzen, und um Artillerie-oder Luftunterstützung zu bitten. In der Natur des Gefährts und des Panzerkriegs liegt es, mehr Strategie und Taktik als Geschicklichkeit zu fordern. Technisch präsentiert sich die derzeit einzige ernstzunehmende Simulation dieses Fachs dann auch mehr als dröge. Die gerenderten Original-Cockpits sehen noch am besten aus. Die SVGA-3D-Engine zeigt zwar texturierte Landschaften und Fahrzeuge, ist aber derart arm an Objekten, daß kaum das Gefühl aufkommt, sich wirklich über ein Gefechtsfeld zu bewegen. Zu empfehlen ist Abrams daher auch nur echten Militär-Fans. Action- und Optik-verwöhnte Armored Fist-Veteranen kommen hier jedenfalls nicht auf ihre Kosten. **Christian Müller**

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium120, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM		
Multiplayer:	geplant		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	549 MB/3 MB
Hersteller:	Interactive Magic	Preis:	ca. DM 100,–
Grafik: 45%	Sound: 50%	Genre: Simulation	Spielanteile:

40% — Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Trockene Simulation, hausbackene Technik «

Scorcher

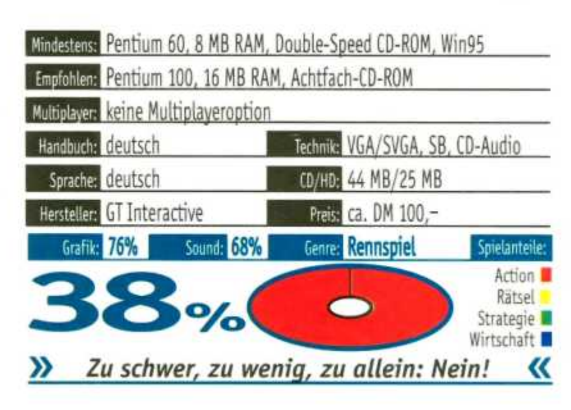
Ein 3D-Rennspiel mit 16-Bit-Farben ohne 3D-Karte? Bei Scorcher von GT Interactive war das jedenfalls kein Problem.



Gähnende Löcher überall! Bevor Sie an Sieg denken, ist eine Trainingssession angesagt.

Mit futuristischen Bikes, die eher an Bowlingkugeln als an Motorräder erinnern, müssen Sie durch sechs verwüstete Stadtlandschaften kullern. Jeder Strecke verpaßte GT ein knallhartes Zeitlimit, so daß Sie schon einiges Training benötigen, um im Championship-Modus auch die letzte Strecke zu Gesicht zu bekommen. Mit Hilfe zweier Tasten können Sie den Turbo betätigen oder Ihr Vehikel mittels Raketenantrieb zum Hüpfen bringen. Letzteres ist auch unbedingt notwendig, da sich quasi hinter jeder Biegung ein fieses Hindernis oder ein gähnendes Loch auftut. Verlassen Sie die oftmals unbegrenzte Strecke, müssen Sie teilweise einen ganzen Abschnitt wiederholen. Kollisionen überstehen Sie gänzlich unbeschadet, geschossen wird nicht, Ihre einzige Aufgabe besteht in der Navigation. Für gute Übersicht sorgt die Auflösung 640x480, selbst mit der eingangs erwähnten Farbtiefe für einen P166 kein ernsthaftes Problem. Dennoch bietet Scorcher langfristig zu wenig Abwechslung. Die sechs Kurse kennen Sie nach in paar Stunden in- und auswendig, Fahrzeug-Upgrades gibt es nicht, und der fehlende Multiplayer-Modus ist beinahe unverzeihlich.

Christian Bigge



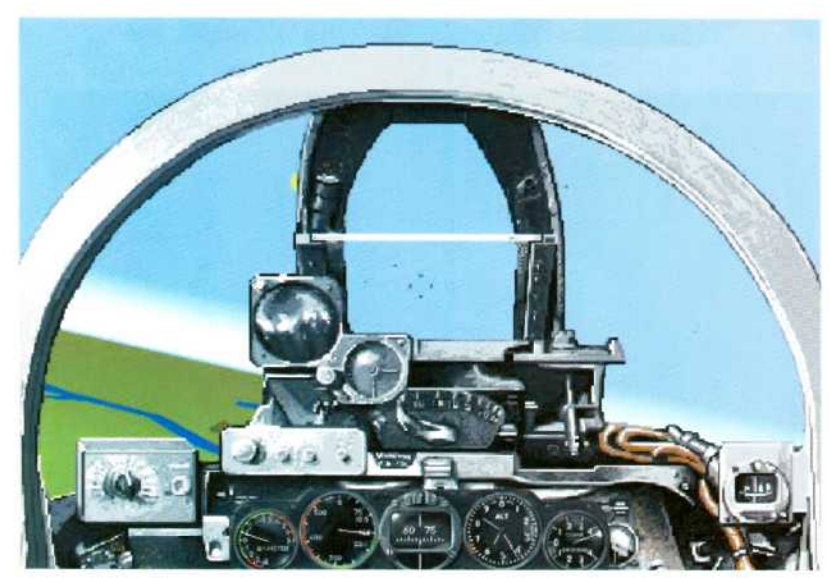
Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, Achtfach-CD-ROM		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	VGA/SVGA, SB, CD-Audio
Sprache:	deutsch	CD/HD:	44 MB/25 MB
Hersteller:	GT Interactive	Preis:	ca. DM 100,–
Grafik: 76%	Sound: 68%	Genre: Rennspiel	Spielanteile:

38% — Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Zu schwer, zu wenig, zu allein: Nein! «

Air Warrior 2 • Flugsimulation

BRACHLANDUNG



Feindliche Flugzeuge erscheinen lange Zeit als ein einziger Pixel am Firmament, bevor sie langsam ihre wirkliche Kontur annehmen.

Als sich 1986 Kesmais Air Warrior in die Lüfte erhob, waren Online-Spiele noch Zukunftsmusik, und in kürzester Zeit avancierte die Flugsimulation zum Aushängeschild einer neuen Spielart der PC-Unterhaltung. Elf Jahre später will die Neuauflage auch den Einzelspieler in seinen Bann ziehen.

Im Auftrag von Interactive Magic will Kesmai diesmal Einzelspieler nicht außen vor lassen. Konnten den Vorgänger nur Modem-Besitzer nutzen, bietet Air Warrior 2 über 100 Missionen, die auf sechs Kampagnen verteilt sind. Geflogen wird in vier Epochen vom Ersten Weltkrieg bis zum Luftkampf über Korea. Interessant sind dadurch auch die 35 zur Verfügung stehenden Flugzeuge, die mit originalen Cockpits und Flugmodellen reichlich Abwechslung bieten. Von Richthofens Triplane über die Junkers Stuka und B17 bis hin zu den ersten tauglichen Düsenjets F-86F Sabre und MIG 15 wird die technologische Entwicklung nachspielbar. So sind die Aufträge recht abwechslungsreich, wenn man als Bomberpilot eine der fliegenden Festungen im Griff haben muß oder als Patrouillenjet nach feindlichen Aufklärern Ausschau hält. Zusätzlich spendiert wird ein Missions-Editor, der zwar detailliert, aber umständlich zu bedienen ist. Trotz der gebotenen Beschäftigungsfülle gelingt es Air Warrior 2 im Vergleich zu seinen Genre-Konkurrenten nicht, im Einzelspieler-Modus den richtigen Spielspaß zu entwickeln. Das liegt in erster Linie an der veralteten und unansehnlichen Grafik, mit der es unmöglich ist, ein Gefühl für Geschwindigkeit oder Flughöhe zu bekommen. Die Landschaft ist grün, der Himmel blau, die Sonne ein gelber Punkt, Flüsse, Straßen und Seen gar nur kantige Farbflächen. Ein Hauch 3D zeigt sich durch einsame Pyramidenberge und in Reih und Glied stehende Pyramiden-Bäume. Gebäude sind gerade noch erahnbar, erinnern aber an den ausgeschütteten Inhalt eines Mathematikkastens. Eine Szenerie, die heutigen Maßstäben in keiner Weise standhält und auch durch Auflösungen von bis zu 1024x768 nicht schöner wird. Wenn die Optik derart unbefriedigend ist, können auch die penibel simulierten Flugmodelle der Motivation nur wenig auf die Sprünge helfen. Gerade aus technologischer Sicht gibt es keinen Grund für diese Polygon-Einöde: Während eines Online-Spiels müssen ja lediglich Daten über Koordinaten und Aktionen der Mitspieler übertragen werden, die gesamte Programmumgebung befindet sich auf den lokalen PCs.



KOMMENTAR



» An Air Warrior 2 scheiden sich die Geister ebenso wie an seinem Vorgänger. Während sich PC-Flieger mit Modem oder gar AOL- oder Compuserve-Account über den unvergleichlichen Reiz der Luftkämpfe gegen zahlreiche menschliche Mitspieler freuen können, ist für nicht angeschlossene Stand-Alone-Piloten jede andere aktuelle Flugsimulation die bessere Alternative. Die gebotene Optik verdirbt schließlich jegliche Freude an den vielen realistischen Flugmodellen und historischen Schauplätzen. Das Auge spielt eben immer noch mit. «

Tolles Online-Vergnügen

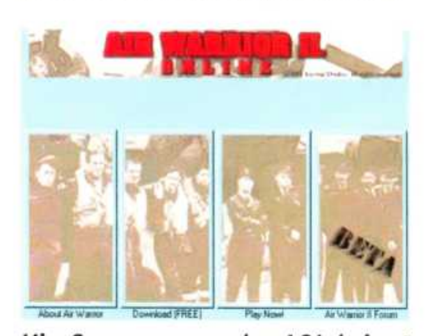
Dafür darf Air Warrior 2 im Multiplayer-Modus seine Stärke ausspielen, indem es Online-Nutzern riesige Luftkampf-Szenarien bietet. Mit etwas Vergleichbarem kann keine andere Flugsimulation aufwarten. Via Compuserve oder AOL trifft man sich in der Offiziersmesse, wagt ein Schwätzchen mit Heißspornen oder läßt sich von Veteranen nützliche Flugtips geben. Danach klinkt man sich in eine der je nach Epoche und Realismusgrad unterschiedlichen Arenen ein, die von bis zu 110 Spielern angeflogen werden können. Dort darf man sich Einzel-Missionen aussuchen, kann als Staffel-Mitglied an einer Kampagne teilnehmen oder versuchen, in der großen Luftschlacht "Jeder gegen jeden" zu überleben. Im Kampf gegen intelligente, menschliche Gegner, die per Chatfunktion Hilfe anfordern oder sich gegenseitig provozieren, werden auch die größten Polygone ganz, ganz klein, und Air Warrior 2 macht einen Heidenspaß. **Christian Müller**



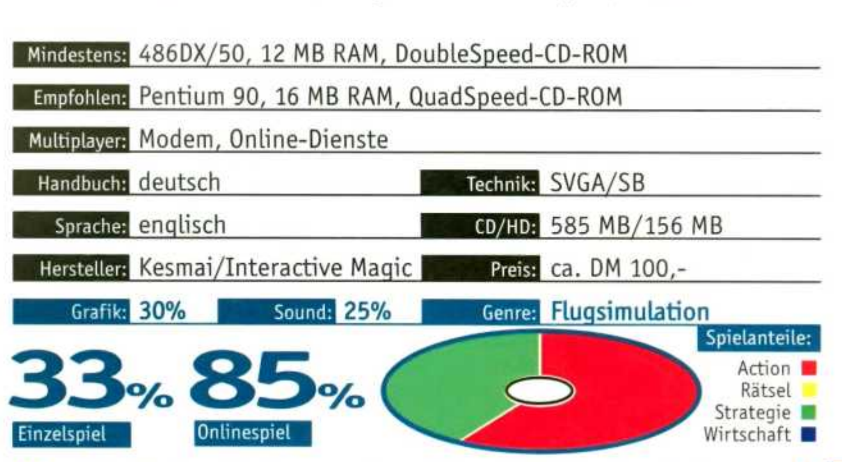
Unschön wirkt das Cockpit mit allen zugeschalteten Instrumenten.



Die Missions-Briefings der Einspieler-Missionen wirken spartanisch.



Via Compuserve oder AOL bringt Air Warrior 2 den meisten Spaß.



Mindestens: 486DX/50, 12 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Multiplayer: Modem, Online-Dienste

Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	585 MB/156 MB
Hersteller:	Kesmai/Interactive Magic	Preis:	ca. DM 100,-

Grafik: 30% Sound: 25% Genre: Flugsimulation

33% Einzelspiel

85% Onlinespiel

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Die Online-Referenz ohne Einzelspieler-Qualitäten «

Comanche 3 • Flugsimulation

AUF DER PI

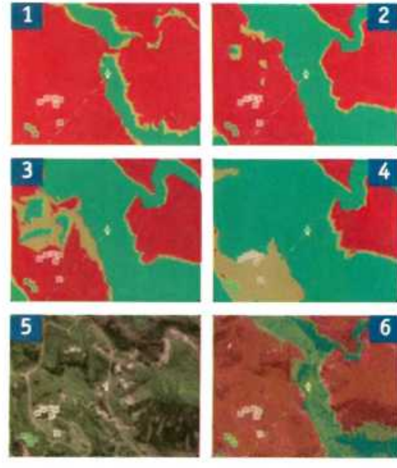
Wolkenfäden verschleiern den abendlichen Horizont. Aus tausend Metern Höhe sehen die bewaldeten Hänge und tiefen Flußtäler so friedlich aus. Aber als plötzlich die Alarmsirene einen feindlichen Radarstrahl signalisiert, sticht der Bug des Helikopters instinktiv tief hinab in die Schatten der Höhenzüge...







Bildschön und kein Video! In die verschiedenen Außenansichten sollte man mehrmals während des Fluges wechseln, das lohnt sich. Wem das zu gefährlich ist, darf sich und seine Flugkünste in einem kompletten Mission-Replay noch einmal bewundern.



Große taktische Bedeutung für den Einsatz hat die Einbeziehung des Geländes. Die ersten vier Bilder der Cockpit-Navigationskarte zeigen die veränderten Höhenlinien im Steigflug. Grüne Flächen liegen unter dem Comanche, gelbe auf gleicher Höhe, rote Bereiche geben höheres Niveau an. Bild 5 zeigt die normale Vogelperspektive einer Satellitenaufnahme, Bild 6 kombiniert beides.

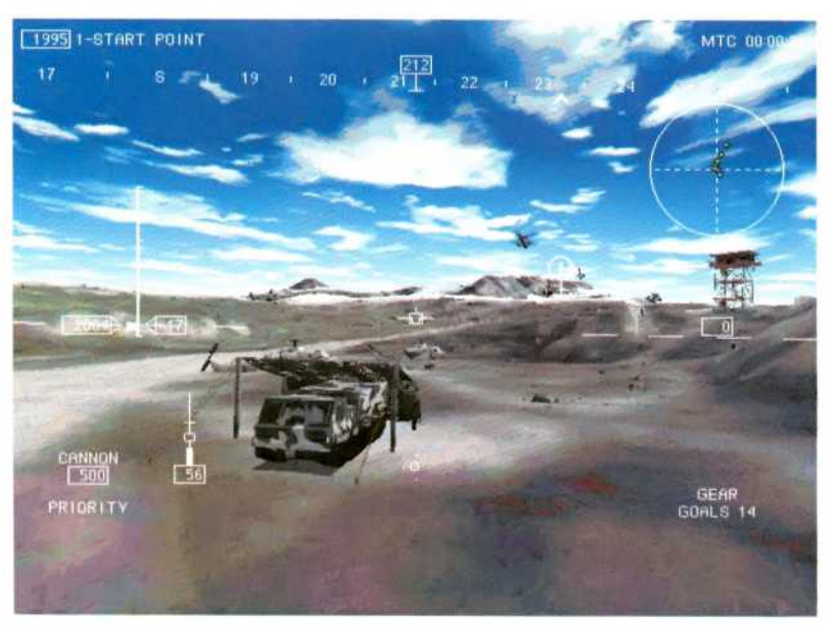
Ohne viel Video-Brimborium versetzt Novalogics dritte Simulation des US-Kampfhubschraubers RAH-66 Comanche den Spieler direkt in das Cockpit des hochgezüchteten Prototypen für den Einsatz im 21. Jahrhundert. In nur fünf Trainings-Einheiten wird man über Sprechfunk in die grundsätzlichen Flug-Möglichkeiten und die Bedienung der Waffensysteme eingewiesen. Danach stehen in vier Kampagnen jeweils acht zusammenhängende Missionen zur Verfügung. Bei den Aufträgen handelt es sich um Patrouillen-, Verteidigungs- und Angriffsflüge, die im Alleingang, mit Wingman oder in einer ganzen Staffel geflogen werden müssen. Mit dabei sind natürlich auch wieder Nachteinsätze und das bekannte Waffenarsenal, von der Bordkanone und den Stinger-Raketen über die Hellfires und die Zielzuweisung zum Einsatz des Wingman bis hin zur Koordinaten-Übermittlung für den Artillerie-Einsatz. Soweit also wenig Neues für Comanche-Veteranen. Neben der neuen Grafik-Engine verhilft aber vor allem die Ausdehnung des Spielprinzips in den Simulator-Bereich Comanche 3 auf den Genre-Thron. Die genaue Balance zwischen realistischer Simulation und Ballerspiel ist es, die Comanche 3 so hervorragend spielbar macht. Der Stealth-Hubschrauber läßt sich mit Joystick, Pedalen und Waffenkontrollsystem ebenso gut manövrieren wie mit der Tastatur. Mit zunehmender Vertrautheit können die Flughilfen peu à peu abgeschaltet werden. Eine Option, die beispielsweise auch in der Rennsimulation Grandprix 2 großen Erfolg hatte. So bleibt ein Spiel lange Zeit motivierend und einem größtmöglichen In-





Hier erkennt man an den Cockpit-Fenstern den Einfluß des Echtzeit-Lightsourcing. Die untergehende Sonne verursacht einen Lichtreflex. Im weiteren Vorbeiflug sieht man dann die Scheiben wieder transparent werden und erkennt sogar die Helikopter-Besatzung.

RSCH



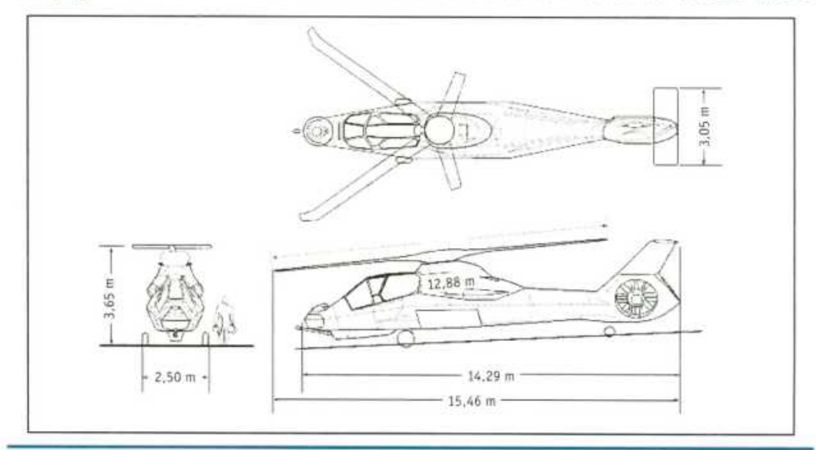
Die arktische Kampagne: Während die Landschaftsformen mittels der Voxel 2-Engine modelliert werden, bestehen alle Objekte, wie z. B. dieser getarnte, mobile Gefechtsstand, aus Polygonen, die mit Texture-Mapping überzogen sind.

teressentenkreis zugänglich. Um die im Schwierigkeitsgrad deutlich ansteigenden Kampagnen heil zu überstehen, muß man schnell reagieren, die überschaubare Tastaturbelegung im Griff haben und die Waffensysteme zum richtigen Zeitpunkt und effektiv einsetzen. Vor allem aber sind die Flugeigenschaften des Stealth-Hubschraubers auszunutzen. Unter Einbeziehung der Topographie, knapp über dem Erdboden fliegend, kann man sich mit dem Comanche im Hoover-Modus unbemerkt an feindliche Stellungen herantasten. Eine besondere Bedeutung erhält dabei die Darstellung der Cockpit-Navigationskarte, die stets über das Höhenniveau der umgebenden Gelände-Formationen Aufschluß gibt. Das ungedeckte Abfliegen der Wegpunkte endet meist nach wenigen Sekunden in einem millionenschweren Wrack.

DER RAH-66 COMANCHE

Ende der 80er Jahre erhielt der amerikanische Flugzeughersteller Boeing-Sikorsky von der US Air Force den Auftrag, einen zweisitzigen Stealth-Kampfhubschrauber für das 21. Jahrhundert zu entwickeln. 1992 wurden, nach dem Bau eines Prototyps, die Produktionsverträge unterzeichnet. Die ersten Luftwaffen-Testflüge begannen erst im Januar dieses Jahres. Die eigentliche Air Force-Produktion wird erst 2004 aufgenommen werden, so daß es bisher nur wenige, wohlbehütete Exemplare des Helikopters gibt. Dank Novalogic können PC-Spieler die neue "Wunderwaffe" schon seit vier Jahren begutachten.

***Höchstgeschwindigkeit** .... 175 Knoten*
***Steigungsrate** .... 470 m/Min.*
***Reichweite** .... ca. 2.000 km*
2 Turbotriebwerke mit je 1.432 PS
Fünf-Blatt-Rotor
***Leergewicht** .... ca. 3,9 t*
***Kampfgewicht** .... ca. 5,3 t*







In dieser Kampagne ist die eigene Basis an einer wunderschönen karibischen Bucht untergebracht. Während morgens die Sonnenstrahlen tolle Lensflare-Effekte auf die Cockpit-Fenster zaubern, liegt das Hauptquartier abends im Dämmerlicht.

PC ACTION PRÜFSTAND

Durch zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten läßt sich Comanche 3 auf nahezu jedem System vernünftig spielbar anpassen. Bis zu einem P133 müssen Sie sich allerdings mit zum Teil gehörig abgespeckten Grafik-Details vorliebnehmen. In der groben VGA-Darstellung verliert Novalogics Voxel 2-Engine dann gänzlich ihren Reiz. Die angegebene Spielbarkeit bezieht sich auf mittlere Detail-Einstellungen.	800x600	640x480	512x384
Pentium 100, 16MB, 2MB Elsa Trio	unspielbar	unspielbar	kaum spielbar
Pentium 166, 32MB, 2MB Elsa Trio	unspielbar	gerade noch spielbar	gut spielbar
Pentium 200 MMX, 32MB, 4MB Matrox Mystique	gerade noch spielbar	gut spielbar	optimal

DIE COMANCHE-STORY


Comanche 1993

Zu Beginn des Jahres 1993 war die Fachwelt sprachlos. Ein bis dato unbekannter Entwickler namens Novalogic krempelte die grafischen Maßstäbe im Flugsimulations-Genre kräftig um. In ihrem Spieledebüt "Comanche - Operation White Lightning" setzten die Kalifornier erstmals ihre patentierte VoxelSpace-Technologie zur Echtzeit-Modellierung von Landschaftsoberflächen ein (Mindestvoraussetzung: ein 386SX-Prozessor!). Im Mittelpunkt stand der hochgezüchtete Hubschrauber-Prototyp RAH-66 Comanche, der der actionlastigen Simulation bis heute seinen Namen gibt. Innerhalb eines Jahres folgten zwei Missiondisks, die den Umfang der Missionen des "Ur-Comanche" auf über 100 schraubten und inzwischen in der Compilation Comanche-CD erhältlich sind. Im September 1995 wurde dann Werwolf vs. Comanche, der inoffizielle Comanche 2, fertigestellt. Auf der Basis der nur wenig überarbeiteten Voxel-Engine standen dabei für Novalogic die Neueinführung des russischen Hubschraubers KA-50 Werwolf und die Multiplayeroption per Modem und Netzwerk im Vordergrund. Seitdem bastelte Novalogic mit dem Panzersimulator Armored Fist und dem U-Boot-Spiel Wolfpack auf anderem Terrain und vor allem an der Weiterentwicklung der VoxelSpace-Engine, die in Comanche 3 nun als Version 2.0 hervorragende Dienste leistet.


Werewolf vs. Comanche 1994


Den heranfliegenden Havoc-Helikopter hat die Zielerfassung bereits im Visier, und in wenigen Sekunden wird ihn eine Stinger-Rakete weniger souverän aussehen lassen.

Eine Simulation, die Spaß macht

Während die vier gezeigten Terrains (Dschungel, Arktis, gemäßigte Zone und Wüste) mittels Voxel 2-Technologie in Echtzeit gerendert werden, bestehen alle anderen Objekte wie Gebäude, Luft- und Bodenfahrzeuge aus Polygonen, die mit detallierten Texturemapping versehen sind. Besonderen Wert legte Novalogic auf eine detailgetreue Modellierung des Comanche. So öffnen sich beispielsweise in der Außenansicht die Raketenschächte, oder man sieht durch die transparenten und mit Lightsourcing belegten Cockpitfenster die animierten Köpfe der gerenderten Piloten. Ein virtuelles Cockpit hätte dem Ganzen noch die Krone aufgesetzt, aber leider sind nur starre Ausblicke zur Seite möglich. Neben den technischen Weiterentwicklungen ist die komplette und realistischere Neuprogrammierung des Flugmodells einer der Hauptunterschiede zu früheren Comanche-Spielen. Zur Seite standen Novalogic Boeing-Sikorsky-Techniker, militärische Berater und Piloten der US-Luftwaffe. Schließlich absolvierten die Programmierer und das Design-Team unzählige Flugstunden im originalen Comanche-Simulator des Herstellers.
Auch in Sachen Sound hat Novalogic mit der Dolby Surround-Unterstützung Neues zu bieten. Besonders mit einem Kopfhörer läßt sich die Position aller Soundeffekte exakt bestimmen, wirken die Anweisungen oder Hinweise per Funk noch authentischer. Auf Dauer nervig und weniger mitreißend gibt sich die musikalische Untermalung, die mehr an eine Fahrstuhl-Beschallung als an eine militärische Simulation erinnert, aber natürlich abschaltbar ist. Ganz am Puls der Zeit bewegen sich hingegen die Multiplayer-Fähigkeiten. Ob per Modem, serieller Verbindung, TCP/IP- oder IPX-Netzwerk, für Mehrspieler-Freunde werden sogar eigens designte Missionen angeboten, die zum Teil auch kooperatives Spielen erfordern.

Christian Müller

KOMMENTAR



» Zwar erscheint Novalogics VoxelSpace-Technologie in Zeiten der 3D-Beschleuniger nicht mehr ganz so revolutionär wie noch vor vier Jahren, aber dennoch bietet Comanche 3 die bisher beste grafische Darstellung unter allen Flugsimulatoren. Ob man durch Canyons fegt oder über der transparenten Wolkendecke weilt, Voxel 2 ist ein Fest für die Augen. Das allein macht freilich noch kein gutes Spiel aus, und so weiß die action- und spielspaßorientierte Simulation auch durch eingängige und vielfach einstellbare Steuerung zu gefallen. Das gute Handling des HighTech-Hubschraubers ist es auch, das die ausgeklügelten und anspruchsvollen Missionen und Kampfaufträge zur immer wieder motivierenden Herausforderung werden läßt. Comanche 3 findet dabei genau die richtige Mischung zwischen "Ballerspiel" und Simulation, denn neben schnellen Reaktionen spielt die taktische Seite des Hubschrauber-Kampfes eine entscheidende Rolle. Schade finde ich nur, daß alle Aufträge zwar thematisch miteinander verbunden sind, aber Novalogic wieder auf eine präsentierte und miterlebbare Storyline wie z. B. im Hexagon-Kartell verzichtet hat.«

VERGLEICH

Nach drei Jahren Abstinenz erobert sich Novalogic den Helikopter-Thron auf Anhieb zurück. In erster Linie ist dies auf die ausgefeilten und anspruchsvollen Missionen und die phänomenale Voxel 2-Engine zurückzuführen. Demgegenüber kann lediglich Ascarons Hexagon-kartell durch die Einbindung in eine zusammenhängende Story einige Pluspunkte in Sachen Motivation verbuchen. Die Bewertungen der kaum ein Jahr alten AH-64D Longbow und Hind relativieren sich in der direkten Gegenüberstellung zu Comanche 3 deutlich.

Spiel	Wertung
Comanche 3	90%
Das Hexagon Kartell	86%
AH-64D Longbow	81%
Hind	75%

Mindestens:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Multiplayer:	8-Sp.-Netzwerk, Modem
Handbuch:	deutsch
Technik:	VGA, SVGA/SB, D. Surround
Sprache:	englisch
CD/HD:	340 MB/30-55 MB
Hersteller:	Novalogic
Preis:	ca. DM 120,-
Grafik:	92%
Sound:	80%
Genre:	Flugsimulation

90%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Grandioses Comeback mit toller Spielbarkeit «

INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 5/97



Batman Forever

Zwei Jahre nach der Kinopremiere des Hollywoodstreifens läßt Acclaim das dynamische Duo nun am PC gegen den Riddler antreten.



Mit Comicblasen werden die Aktionen sowie der angezeigte Schadenswert kommentiert.

Die Umsetzung des Spielautomaten präsentiert sich als horizontal scrollende Arcade-Prügelei für optional zwei Spieler. Als Batman oder Robin kämpft man sich durch neun Filmkulissen, die vor Anhängern der beiden Oberschurken nur so wimmeln. Erst wenn eine Anzahl Gegner gehörig verdroschen wurde, öffnet sich der weitere Weg. Den Superhelden stehen Special Moves und sogar Zusatzwaffen wie Baterangs oder Smartbombs zur Verfügung, die während des Spiels erst aufgesammelt werden müssen. Zuweilen bewegen sich die Spielfiguren auch in die Tiefe des Raums. Da aber alle Objekte und Gegner zweidimensional bleiben und nur skaliert werden, geraten Fausthiebe und Fußkicks meist zur Glückssache. Witzig ist, daß Aktionen ganz nach Comicstil über Echtzeit-Einblendungen wie „Quadruple K.O." oder „26 Combo Hits" kommentiert werden. Technisch wirkt die mit 3D-Effekten aufgepeppte VGA-Grafik aber rückständig, zumal die Digi-Bitmaps zu bunten Farbklumpen verschwimmen. In Sachen Sound konnte man mit der Adaption des Original-Soundtracks und den satten Effektklängen nicht viel falsch machen. **Christian Müller**

Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadroSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	2 Spieler an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Technik:	VGA/SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	18MB/4MB
Hersteller:	Acclaim	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik: 60%	Sound: 65%	Genre: Action	Spielanteile:

62%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Für Fans das bisher beste Batman-Spiel «

Savage

Fressen oder gefressen werden ist das Motto des neuen Tier- und Savannen-Simulators von Discovery Channel Multimedia.



In der Obhut der Löwenmutter müssen die Kleinen das tägliche Überleben trainieren.

Als junger Löwe streifen Sie durch die Serengeti, immer auf der Suche nach raren Wasserstellen und nahrhaftem Getier. Wenn Sie es schaffen, Ihren ständig knurrenden Magen zufriedenzustellen und den Widrigkeiten der Natur aus dem Weg zu gehen, können Sie als Löwe heranwachsen und sich zum Herrscher der Savanne aufschwingen. Nach Lion von Sanctuary Woods ist Savage schon das zweite Programm, das sich mit dem Überlebenskampf der Löwen beschäftigt, und es kann dem ohnehin nur mittelmäßigen Vorbild nicht das Wasser reichen. Während Lions dem Spieler 20 interessante Aufgaben stellte, sind es in Savage derer nur zehn, und über ein Lexikon zum Thema Löwen, wie es im Sanctuary Woods-Programm integriert war, verfügt Savage ebenfalls nicht. Man kann sich das Geschehen aus mehreren Perspektiven zu Gemüte führen, die jedoch allesamt aufgrund der miserablen Polygon-Grafik nicht überzeugen können - im optionalen SVGA-Modus wird Savage auch auf einem schnellen Pentium nahezu unspielbar. Auch mit der Umsetzung „tatsächlicher Verhaltensmuster" ist es nicht allzu weit her: Viele Tiere ergreifen nicht einmal die Flucht, wenn man ganz plump auf sie zurennt und ihnen mit einem Prankenhieb das Leben aushaucht. **Herbert Aichinger**

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Maus		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA,SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	257MB/1MB
Hersteller:	Discovery Channel	Preis:	ca. DM 79,90
Grafik: 45%	Sound: 57%	Genre: Simulation	Spielanteile:

38%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Interessante Spielidee, lieblos umgesetzt «

X-Men

Acclaims zweidimensionales Prügelspiel aus dem Marvel-Universum erweist sich als Spielhallen-Überbleibsel der frühen 90er Jahre.



Riesige Bitmap-Figuren und ausgiebige Combo-Möglichkeiten zählen zu X-Mens Stärken.

Unter Professor Xaviers Leitung trainiert ein Team junger Mutanten-Menschen seine übernatürlichen Kräfte. Die X-Men genannte Super-Truppe setzt sich auf der Erde für eine friedliche Koexistenz von Menschen und Mutanten ein. Doch der abtrünnige Magneto hat im Orbit bereits eine Raumstation eingerichtet, die ihm neben seinen magnetischen Kräften die Kontrolle über die Erde und all ihrer Bewohner verschaffen soll. Um dies zu verhindern, müssen die X-Men Magneto und einige bereits von ihm kontrollierte Mutanten im Zweikampf besiegen. Acclaims Umsetzung der ursprünglichen Spielhallen- und Konsolenentwicklung kann sich im direkten Konkurrenzvergleich durchaus sehen lassen. Für ein PC-Spiel des Jahres 1997 wirkt X-Men jedoch reichlich antiquiert. Die großen, farbenreichen VGA-Bitmap-Darstellungen der zehn verschiedenen Kämpfer bewegen sich zwar behende auf jeden Tastendruck, sind jedoch derart abgehackt animiert, daß von flüssigen Bewegungsabläufen nicht die Rede sein kann. Fans dieser Art von Unterhaltung aber erhalten mit zahlreichen Special Moves und Combo-Möglichkeiten ausreichend Beschäftigung, um sich bei wildem Kampfeslärm und lustigen Musikstücken die Zeit vor allem im Zweispieler-Modus zu vertreiben. **Christian Müller**

Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Maus		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM		
Multiplayer:	2 Spieler an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Technik:	Technik
Sprache:	englisch	CD/HD:	90MB/33MB
Hersteller:	Acclaim	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik: 60%	Sound: 58%	Genre: Action	Spielanteile:

59%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Antiquiertes 2D-Spielhallen-Prügelspiel «



Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Erscheint ca. Mitte April

Top Titel! UEFA Champions League
Deutsche Version
DM 67,99

CD-ROM

Titel		Preis
3D Ultra Pinball 2	DA	59,99
9 - The Last Resort	DV	74,99
Ace Ventura	DV	57,99
Age o. Rifles-D. Gewehr	DV	69,99
AH 64 Gold Edition	DV	79,99
Air Warrior II	DV	84,99
Amber	DV	74,99
Asterix & Obelix	DV	49,99
A.T.F. Gold Edition	DV	84,99
Atomic Bombermann	DA	x59,99
Banzai Bugs	**DV**	**57,99**
Baphomets Fluch	DV	69,99
Battle Isle 3	DV	39,99
Battle Sport	DA	x74,99
Bazooka Sue	DV	79,99

CD-ROM

Titel		Preis
Have a Nice Day	DV	59,99
Heroes o.M & Magic 2	DV	89,99
Holiday Island	DV	69,99
Holiday Island DATA	**DV**	**19,99**
Hugo 4	DV	59,99
Hunter Hunted	DV	69,99
Hunter Killer	DV	x76,99
Independence Day	DV	x76,99
Interstate 76	DV	x79,99
Iron & Blood	DV	x74,99
Iron Man	DA	64,99
Isnogud	**DA**	**49,99**
Jagged Alliance 2	DV	x74,99
Jedi Knight	EV	x79,99
John Maddon 97	DA	74,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Betrayal in Antara	DV	74,99
Biing	DV	44,99
Birthright	DV	x69,99
Blast Chamber	Dv	x69,99
Bleifuß 2	DV	54,99
Blinky Bill	DV	29,99
Blood & Magic	DV	79,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Ceasar 2 / Wind.95	DV	54,99
Civilization 2	DV	59,99
Civilization 2 DATA	DV	39,99
Civil War General	DV	79,99
Comanche 3.0	**DV**	**79,99**
Command & Conquer 1	DV	69,99
Comm. & Conquer 2	DV	84,99
Comm. & Conq. 2 Data	**DV**	**29,99**
Conquest Deluxe	DV	49,99
Crow: City o. Angles	**DA**	**84,99**
Daggerfall	DV	x74,99
Darklight Conflict	**DV**	**x76,99**
Das schwarze Auge 3	DV	29,99
Daytona USA	DV	69,99
Deadlock	DV	79,99
Delirium	DA	x74,99
Descent t. Undermount.	DA	x79,99
Destruction Derby 2	DV	74,99
Diablo	**DA**	**69,99**
Die Fugger 2	DV	49,99
Die Siedler 2	DV	64,50
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Discworld 2	DV	79,99
Dominion	**DV**	**x74,99**
Down i.t. Damps	DV	69,99
Dragon Dice	DV	74,99
Dragon Lore 2	DV	69,99
Dragonheart	**DV**	**69,99**
Ecstatica 2	DV	79,99
Evidence	DV	x79,99
Exhumed	**DV**	**74,99**
F 22 Lightning 2	DV	79,99
Fallen Heaven	**DV**	**84,99**
Fallout	DA	x74,99
Fifa Soccer 97	DV	76,99
Fifa Soccer Manager	DV	x69,99
F1 Autorennen	DV	x89,99
Flottenmanöver	DV	74,99
Floyd	DV	x79,99
Flying Corps	DV	79,99
Formula One Gr. Prix 2	**DV**	**79,99**
F1 GP 2 - Perfect GP	DV	29,99

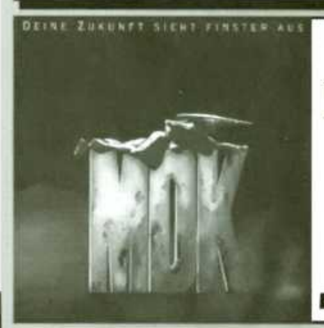
Titel		Preis
Kais Power Goo	DV	79,99
Kilrathi Saga/WC 1-3	DV	x57,99
KKND	**DV**	**59,99**
Larry 7	DV	79,99
Lighthouse	DV	79,99
LInks LS	DA	89,99
Links LS Course Coll.1	DA	54,99
LInks Ls Course Coll.2	DA	54,99
Links LS Course Coll.3	DA	54,99
Lords of Realms 2	DV	79,99
Lost Vikings 2	**DV**	**67,99**
MAD TV 2	DV	69,99
Magic-Zusammenkunft	DA	77,99
Manhatten	DV	x74,99
Master of Orion II	**DV**	**79,99**
M.A.X.	DV	74,99
M.D.K.	**DV**	**74,99**
Mechwarrior 3/Mechen.	DV	79,99
MissionForce Cyberstorm	DV	74,99
Monster Truck/Madn.	DA	74,99
Moto Racer / Win95	DV	x76,99
Mutant Pinguins	DA	59,99
Myth	DV	i.V.
Nascar Racing 2	DA	77,99
NBA Live 97	DV	76,99
Need for Speed 2	**DV**	**76,99**
Nemesis	DV	x79,99
NHL Hockey 97	DV	76,99
Orionburger	DV	69,99
Pandora Akte	DV	74,99
Panzer Dragoon	DV	69,99
Perfect Weapon	DV	x76,99
POD	**DA**	**74,99**
Police Quest Coll. 1-4	DA	49,99
Police Quest SWAT	DA	69,99
Privateer 2/Darkening	DV	79,99
Project Paradis	DV	69,99
Rally Racing´ 97	DV	69,99
R.A.M.A.	DV	79,99
Realms of the Haunting	DV	79,99
Rebel Assault II	DV	49,99
Red Baron 2	DV	i.V.
Risiko	DV	74,99
Road Rash	DV	59,99
Robotron X	DA	69,99
Scarab / Win95	**DA**	**69,99**
Schleichfahrt	DV	69,99
Scorcher	DA	76,99
Secret of Luxor	**DV**	**79,99**

Händleranfragen erwünscht!

Titel		Preis
F1 GP 2 Fahrertraining	DV	29,99
Fun Compilation enthält: · Star Trek 3 · Rallay Racing 97 · PGA Tour Golf 486	DV	79,99
G-Nome	**DV**	**69,99**
Gigapack 1	DV	74,99

Titel		Preis
Sega Rallye	**DV**	**69,99**
Sherlock Holmes 2	DV	76,99
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Hunter Data	DV	29,99
Sim Copter	DV	74,99
Slam Tilt - Flipper	DA	49,99
Sonic + Knuckles	**DA**	**49,99**
Space Quest Coll. 1-5	DA	49,99

Unsere Hit`s!



M.D.K.
Deutsche Version
DM 74,99



THE CROW City of Angels
Deutsche Version!
DM 84,99

NHL Hockey`94 D. Anleitung
Magic Carpet 1 +DATA D. Version
Space Hulk D. Version
Solange Vorrat reicht! je nur DM 9,99

G - Nome Deutsche Version DM 69,99

KKND Deutsche Version DM 59,99

Fallen Heaven Deutsche Version DM 84,99

Floyd Deutsche Version DM x79,99

Lost Vikings 2 Deutsche Version DM 67,99

POD Deutsche Anleitung DM 74,99

Gravis Game Pad +CD Creatures +CD Martini Racing solange Vorrat reicht Deut. Version DM 59,99

Theme Hospital Deutsche Version DM 76,99

Need for Speed II



Deutsche Version
DM 76,99

DOMINION
TOP TITEL!

Dominion
Ersch. Anfang-Mitte Mai!
Deutsche Version
DM 74,99

CD-ROM

Titel		Preis
Stadt d. verl. Kinder	**DV**	**79,99**
Star General	DV	69,99
Steel Panther 2	DV	69,99
T.F.X. 2000 + Mission CD	DV	79,99
T.F.X. 2000 Mission CD	DV	34,99
T.P. Alley Bowling	DA	76,99
The Dig	DV	49,99
The Neverhood	DA	99,99
Theme Hospital	**DV**	**76,99**
Tie Fighter	DV	49,99
Time Laps	DV	69,99
Titanic	**DV**	**69,99**
Tomb Raider	**DV**	**64,99**
Toonstruck	DV	69,99
Top Ware Gold Games	DV	34,99
Tunnel B 1	DV	79,99
UEFA Cham.Lea. 96/97	**DV**	**67,99**
US-Navy Fighter 97	DV	82,99
Vikings	DV	34,99
War Wind	DV	69,99
Warcraft 2 + Data/Edit.	DV	79,99
WipEout 2097	DA	x74,99
WWF i.y. House	DA	69,99
X-Wing vs Tie Fighter	DA	x77,99
Zorck Nemesis	DV	74,99

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	DA	34,99
Aces o.t. Deep	DV	34,99
Across the Rhine	DV	24,99
Albion	DV	29,99
Anvil of Dawn	DV	29,99
Ascendancy	DV	29,99
Batman Forever	DA	24,99
Bermuda Syndrom	DV	24,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Civilization 1	DV	24,99
Colonization	DV	24,99
Cyberia 1	DV	24,99
Crusader No Regret	DV	39,99
Descent 1	DA	24,99
Dungeon Master 2	DV	24,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	39,99
Earthworm Jim Teil 1	DV	29,99
Fantasy General	DV	29,99
Fifa Soccer 96	DV	29,99
Frankenstein t.t.e.o.t.M.	DV	24,99
Gene Wars	DV	39,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Golden Gate Killer	DV	24,99
Grand Prix Manager	DV	39,99
Indy Car Racing 2	DA	34,99
Kings Quest 7	DV	19,99
Larry 6	DV	19,99
Magic Carpet + Data	DV	9,99
Magic Carpet 2	DV	29,99
Mechwarrior 2 / Win95		29,99
NBA Jam Tournement	DA	24,99
NHL Hockey 94	DA	9,99
NHL Hockey 96	DV	29,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA	14,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Police Quest 4	DV	19,99
Pro Pinball the Web	DA	29,99
Ran Soccer	DV	29,99
Ran Trainer 2	DV	29,99
Red Baron 1	DV	x19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	34,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
Simon the Sorcerer 2	DV	29,99
Space Hulk 1	DV	9,99
Space Hulk 2	DV	39,99
Space Quest 6	DV	24,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	39,99
Stonekeep	DV	39,99
Syndicate 2 Wars	DV	39,99
Time Commando	DV	39,99
To Shin Den	DV	29,99

Angebote: (Fortsetzung)

Titel		Preis
Torins Passage	DV	19,99
U.F.O.	DV	24,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
Virtual Pool	DV	24,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Warhammer	DV	29,99
Wing Commander 3	DV	34,99
Worms	DV	29,99
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99

Lösungsbücher:

Titel	Preis
Afterlife	14,80
Amber	14,80
Baphomets Fluch	14,80
Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command + Conquer T.1	14,80
Command + Conquer Data	14,80
Command + Conquer T.2	14,80
Cyberia 2	14,80
Elisabeth 1	14,80
Fugger 2	14,80
Gabriel Knight 2	14,80
Larry Teil 1 - 7 Comp.	19,80
Normality	14,80
Prisoneer o. Ice	14,80
Riddle o. Master Lu	14,80
Schleichfahrt	14,80
Siedler 2	14,80
Simon the Sorcerer 1 + 2	14,80
Space Quest 4	14,80
Star Trek 3	14,80
The Dig	14,80
Warcraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
"Z"	14,80
Zorck Nemesis	14,80

Wir führen Spiele u. Zubehör für *Sony PlayStation u. Nintendo 64*

Zubehör

Artikel	Preis
Alfa Twin Umschaltbox	37,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst. Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Orig. Soundblaster 16 P&P	**149,99**
Orig. Soundblaster 32P&P	**219,99**
Thrustmaster Lenkrad T2 **incl. Gas u. Bremse**	**219,99**
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad **preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt!**	**169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Software Auftragswert portofreier Versand.
Vorkasse DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Lomax • Jump & Run

DER DENKER

Kaum zu glauben: Nachdem die Lemminge bisher in zahllosen Spielen auf den verschiedensten Systemen gezeigt haben, daß sie nicht gerade hell auf der Platte sind, taucht nun unvermittelt doch noch ein recht gewitzter Vertreter dieser Rasse auf.



Lomax´ Lemmings-Rettungsaktion fürt ihn auch auf ein Piratenschiff, auf dem er es mit wüsten Skelettkriegern zu tun bekommt.



Wie die "Ur-Lemminge" purzelt auch Lomax durch eine Tür in den nächsten Level.



Die farbenfrohen Lomax-Welten verfügen allesamt über erstaunlich flüssiges Parallax-Scrolling.

Lomax ist die letzte Hoffnung der kleinen Grünschöpfe, denn der böse Zauberer Evil Ed hat in ihrer idyllischen Welt eine Schreckensherrschaft errichtet und alle Bewohner durch eine Gehirnwäsche zu seinen willfährigen Sklaven gemacht. Nur Lomax konnte sich dieser Prozedur entziehen und wirbelt nun wie ein Derwisch durch die Gegend, um seine Artgenossen wieder aus dem Würgegriff des Magiers zu befreien.Das neue Psygnosis-Werk kommt nicht als traditionelles Lemmings-Spiel daher, sondern präsentiert sich als rasantes Jump & Run, in dem gleichwohl einige typische Elemente aus den Vorgänger-Games Verwendung finden: So kann der Protagonist je nach Bedarf Lemming-Fähigkeiten wie Schweben, Graben oder Bauen einsetzen und mit Hilfe eines magischen Helms seine geknechteten Freunde befreien. Lomax´ Bewegungsrepertoire umfaßt neben Laufen und Springen auch einen Spin-Move, der u. a. beim Öffnen der Fässer mit den Extras nützlich ist. An manchen Stellen ist es außerdem möglich, in den 3D-Hintergrund hinein- und wieder herauszumarschieren.

Übermütige Springerei

Spielerisch legt Lomax gegenüber anderen PC-Jump & Runs trotz mehrfachen Parallax-Scrollings ein sattes Tempo vor, und der Titelheld turnt so flink über die vertrackt angelegten Plattformen, daß es eine wahre Freude ist. Auch wenn es ungeheuer reizt, Lomax einfach unbekümmert herumtoben zu lassen, sollte man seinen Bewegungsdrang trotzdem in geordnete Bahnen lenken. Leicht kann es nämlich passieren, daß der kleine Kerl vor lauter Übermut über den Rand einer Plattform hinausschlittert und das Zeitliche segnet. Angesichts der teils recht halsbrecherischen Levels (insgesamt mehr als 40) sind die drei Leben, die Lomax für die Bewältigung eines Abschnitts zur Verfügung stehen, nämlich nicht gerade üppig bemessen. Die auf niedlich getrimmten Hintergrundgrafiken wirken im Vollbildmodus etwas grobpixelig, was aber wohl der Preis ist, den man für die hohe Spielgeschwindigkeit zahlen muß. Sehr flüssig laufen hingegen die Animationen des sehr präzise per Tastatur steuerbaren, cartoon-artigen Lomax-Sprites ab. Die eingängige Begleitmusik klingt glasklar aus den Lautsprechern und kann durchaus zum Weiterspielen animieren, während die Soundeffekte lediglich das bieten, was man von Dutzenden anderer Jump & Runs bereits gewohnt ist.

Herbert Aichinger



Wenn Lomax die Abhänge hinunterrast, kann es leicht sein, daß er vor lauter Übermut über das Ziel hinausschießt und „explodiert".

KOMMENTAR



» Die Lemminge haben für Psygnosis immer noch nicht ausgedient! Zwar spielen sie in Lomax eigentlich nur eine Nebenrolle, aber das strategische Element zeigt eindeutig, wo die Wurzeln dieses Jump & Runs liegen. Lomax überzeugt in erster Linie durch seine Rasanz und die präzise Steuerung, während die optische Aufmachung heutzutage sicherlich niemanden mehr so richtig vom Hocker reißt. Wer die Anschaffung dieses Programms erwägt, sollte sich ferner auf einen gehobenen Schwierigkeitsgrad gefaßt machen. «

Mindestens:	Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	kein Multiplayer-Modus		
Handbuch:	deutsch	Technik:	VGA/SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	546 MB/0 MB
Hersteller:	Psygnosis	Preis:	ca. DM 79,95
Grafik: 67%	Sound: 63%	Genre:	Jump & Run

63%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Rasante, aber schwierige Lemmings-Variante** «



SEAN DUNDEE'S
WORLD CLUB
FOOTBALL



VERTRIEB:
0211/33 80 00

A NEW STAR IS BORN

••• DIE FUSSBALLSIMULATION •••



Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9[00] - 18[00] Uhr
Freitag 9[00]-17[00] Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
3D GAME CREATION SYSTEM	DA	29,90
3D FILMSTUDIO / WIN 95 -Microsoft-	KD	69,90
3D ULTRA MINIGOLF*	**KD**	**49,90**
3D ULTRA PINBALL	DA	39,90
9 - THE LAST RESORT	**DA**	**79,90**
11TH HOUR	KD	19,90
688i Hunter Killer / WIN 95*	KD	75,90
A-10 CUBA	DA	49,90
ABARON	DA	29,90
ABUSE	KD	65,90
ACES OF THE DEEP	KD	39,90
ACES OVER EUROPE (Sierra Originals)	DA	14,95
ACROSS THE RHINE (PowerPlus)	E	19,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	KD	24,90
ADIDAS POWER SOCCER*	DA	69,90
AFTERLIFE INCL. LÖSUNGSBUCH (LucasArts)	KD	69,90
AGE OF SAIL	KD	79,90
AH-64D LONGBOW (Origin)	KD	85,90
AIR BUCKS (Sierra Originals)	DA	19,90
AIR WARRIOR 2*	**KD**	**79,90**
ALBION INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
ALEXANDER DER GROSSE*	**KD**	**49,90**
ALIEN TRILOGY	**KD**	**39,90**
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	39,90
ALPHASTORM*	DA	89,90
AMBER - JOURNEYS BEYOND	**KD**	**69,90**
AMERICAN DREAM	KD	39,90
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	69,90
ANVIL OF DAWN	KD	29,90
ARCHIBALS APPLEBROOKS ABENTEUER	KD	15,90
ARCADE AMERICA	KD	79,90
ARMORED FIST	KD	35,90
ARMORED FIST 2.0* (NovaLogic)	KD	79,90
ASCENDANCY	KD	35,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE	KD	39,90
ASTERIX & OBELIX / WIN 95	KD	54,90
ATLANTIS*	**KD**	**79,90**
AUFSCHWUNG OST	KD	29,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	E	19,90
AZRAEL'S TEAR	KD	69,90
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE / WIN 95	DA	29,90
BANZAI BUGS	DA	59,90
BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
BARYON	DA	39,90
BATMAN FOREVER	DA	29,90
BATTLE BEAST	DA	24,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	KD	69,90
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLEGROUND: ARDENNES	**E**	**39,90**
BATTLEGROUND: SHILOH	**E**	**39,90**
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	**E**	**39,90**
BATTLE ISLE 2 INCL. ERBE DES TITAN	KD	29,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BATTLE RACE*	DA	65,90
BATTLES IN TIME (QQP)	E	49,90
BAZOOKA SUE	KD	79,90
BEAVIS & BUTTHEAD: Calling all Dorks	DA	24,90
BEAVIS & BUTTHEAD: LITTLE THINGIES	DA	24,90
BEAVIS & BUTTHEAD: WIENER TAKES ALL	DA	24,90
BEDLAM	DA	75,90
BERMUDA SYNDOME	**KD**	**29,90**
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	29,90
BETRAYAL AT ANTARA*	DA	79,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	49,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BIRTHRIGHT*	**DA**	**79,90**
BLAST CHAMBER*	DA	79,90
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BLOOD & MAGIC (AD&D)	KD	79,90
BOLO	DA	49,90
BOTSOCCER	KD	59,90
BOONG!!	KD	49,90
BREAKOUT (ARKANOID REMAKE)	DA	24,90
BUBBLE BOBBLE	DA	39,90
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	DA	39,90
BUG	DA	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	KD	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BURNING STEEL 4	DA	39,90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CAESAR 2 / WIN 95, DOS	KD	49,90
CARIBBEAN DISASTER	KD	9,90
CARRIER STRIKE FORCE	KD	24,90
CATZ - YOUR COMPUTER PETZ	E	29,90
CAVELAND	DA	59,90
CHESSMASTER 5000 / WIN 95	E	69,90
CHEWY - ESC VON F5 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
CIV NET	E	29,90
CIVILIZATION (PowerPlus)	E	15,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE: CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	**KD**	**89,90**
CIVILIZATION 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD	39,90
CIVILIZATION 2 TOOLKIT (Walnut Creek)	E	19,90
CIVIL WAR GENERAL: ROBERT E. LEE	KD	49,90
CLIF DANGER	DA	49,90
CLOSE COMBAT / WIN 95 (Microsoft)	E	69,90
CLUEDO - DER MEISTERDETEKTIV (Hasbro)	KD	69,90
COLONIZATION	KD	29,90
COLONY (M.U.L.E. REMAKE)	**DA**	**24,90**
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	39,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)*	KD	79,90
COMMAND & CONQUER INCL. LÖSUNG	KD	89,90
COMMAND & CONQUER COMPANION	DA	29,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT BUNDLE: C&C2: ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LEVEL-CD UND LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot + Lsg.	**KD**	**89,90**
COMMAND & CONQUER: RED ALERT	**E**	**49,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmst. Rot Mission	**KD**	**29,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
CONSPIRACY	**DA**	**24,90**
CONQUEROR AD 1086	KD	79,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST*	**KD**	**89,90**
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	**KD**	**49,90**
CONQUEST OF THE NEW WORLD	KD	39,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
CREATURE SHOCK (White Label)	DA	24,90
CREATURES	**KD**	**39,90**
CROW: CITY OF ANGELS	**DA**	**65,90**
GRAVIS GAME PAD SUPER-BUNDLE INCL. CREATURES + MARTINI RACING	**KD**	**59,90**
CRUSADE (Greenwood)	KD	19,90
CRUSADER - NO REGRET	**KD**	**39,90**
CYBERIA 2	KD	69,90
CYBER GLADIATORS	KD	79,90
D	DA	24,90
DAGGERFALL -ENGL. VERSION-	E	79,90
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN	KD	69,90
DARKLIGHT CONFLICT*	**KD**	**79,90**
DAS AMT	KD	45,90
DAVIS CUP TENNIS	DA	69,90
DAY OF THE TENTACLE	KD	35,90
DAYTONA USA	DA	69,90
DEADLY TIDE (Microsoft)	E	69,90
DEADLINE	DA	45,90
DEADLOCK - PLANETARY CONQUEST	KD	79,90
DEATHTRAP DUNGEON*	**KD**	**89,90**
DEMONWORLD*	**KD**	**69,90**
DER MEISTER (Sierra Originals)	KD	29,90
DER PLANER & EXTRA DISK	KD	19,90
DER PRODUZENT	KD	64,90
DER REEDER	KD	24,90
DESCENT	DA	29,90
DESCENT 2	DA	29,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)*	**KD**	**79,90**
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	E	19,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH	**DA**	**69,90**
DIABLO	**E**	**39,90**
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
DIE GROSSE SCHLACHT: ARDENNEN	KD	69,90
DIE GROSSE SCHLACHT: GETTYSBURG	KD	69,90
DIE GROSSE SCHLACHT: SHILOH	KD	79,90
DIE PANDORA AKTE	KD	79,90
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE	KD	29,90
DIG IT!	DA	39,90
DISCWORLD	KD	29,90
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
DOGZ - SCREENSAVER	E	29,90
DOMINIUM*	**KD**	**75,90**
DOWN IN THE DUMPS	KD	75,90
DRAGON DICE (AD&D)*	**DA**	**69,90**
DRAGON HEART: FIRE & STEEL	KD	69,90
DRAGON LORE 2	KD	79,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DREAM WEB (White Label)	**KD**	**29,90**
DROWNED GOD*	E	69,90
DRUIDENZIRKEL	KD	19,90
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE	KD	29,90
DSA: STERNENSCHWEIF	KD	29,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90
"DAS SCHWARZE AUGE"-TRILOGIE incl. Schicksalsklinge, Sternenschweif & Schatten über Riva und Lösungsbuch Teil 1-3	**KD**	**75,90**
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	KD	29,90
DUNGEON KEEPER*	**KD**	**85,90**
DUNGEON MASTER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
EARTHWORM JIM 1 & 2	KD	39,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90
EARTHSIEGE 2	KD	39,90
ECSTATICA	DA	29,90
ECSTATICA 2	**KD**	**69,90**
EGYPTIA	**DA**	**49,90**
EISHOCKEY MANAGER	KD	24,90
ELISABETH I. INCL. LÖSUNG	KD	69,90
ENEMY NATIONS*	KD	75,90
EPIC PINBALL	DA	29,90
ERASER	DA	19,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	E	19,90
EXTREME ASSAULT*	**KD**	**69,90**
F1 MANAGER 96 (Software 2000)	KD	69,90
F-117A NIGHTHAWK	DA	9,90
F-22 LIGHTNING II (NOVALOGIC)	KD	79,90
FADE TO BLACK (EA CLASSICS)	KD	9,90
FABLE - DAS FANTASY ADVENTURE	KD	75,90
FALLEN HAVEN	**KD**	**69,90**
FALLOUT / DOS, WIN95*	**DA**	**69,90**
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	39,90
FATAL RACING	DA	35,90
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FIFA 97	KD	79,90
FIFA SOCCER MANAGER*	**KD**	**75,90**
FIRE FIGHT / WIN 95	DA	29,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	39,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FLYING CORPS	**KD**	**69,90**
FLUGSIMULATOR 6.0	KD	99,90
APOLLO COLLECTION AIRBUS	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BOEING	DA	49,90
APOLLO COLLECTION GREAT AIRLINES	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BUSINESS JETS	DA	49,90
FLIGHT ADVENTURES (APOLLO)	DA	65,90
FLIGHT SHOP (BAO)	DA	79,90
FLIGHT TOWER FLUGLOTSENSIMULATION	DA	89,90
FS 5.1/6.0 FSFX UPGRADE KIT	DA	69,90
FS 5.1/6.0 REAL FLIGHT ADVENTURE "PILOT"	E	65,90
FS 5.1/6.0 RESCUE AIR 911 (APOLLO)	E	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AUSTRALIEN	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AZOREN & MADEIRA	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY CZECHIA/HUNGARY/SLOW	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 1 (D,A,CH,NL)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 2 (F, L, KORS.)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY HONG KONG	DA	39,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MADRID	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MUENCHEN II MULTIMED.	DA	39,90
FS 5.1/6.0 SCENERY & OBJECT DESIGNER	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY TOULOUSE	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SWISS AIRCRAFT COLLECTION	DA	49,90
FLINTSTONES SCREENSAVER WIN & MAC	DA	24,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	69,90
FLYING CORPS	**E**	**39,90**
FORMEL 1*	**DA**	**79,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES: INCL. F1GP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING CD		
MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**259,90**
MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**299,90**
FORMULA ONE GP 2 FAHRERTRAINING	**KD**	**29,90**
FRAGILE ALLEGIANCE	KD	69,90
FRANKENSTEIN / WIN 95	KD	29,90
FREDDY PHARKAS -Sierra Originals-	DA	19,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	129,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 97	E	69,90
FRONT PAGE SPORTS: GOLF*	**KD**	**69,90**
FUNSOFT STRATEGIE EDITION incl.Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance)	KD	59,90
FX FIGHTER	DA	29,90
FX FIGHTER TURBO	DA	65,90
G-NOME	**DA**	**65,90**
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG	KD	59,90
GENE MACHINE	KD	65,90
GENE WARS	KD	35,90
GEX (Microsoft)	E	59,90
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER (Softprice)	KD	24,90
GONE FISHING INCL. ANGELBOX	**E**	**19,90**
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	79,90
GRID RUN*	DA	59,90
GUBBLE	**KD**	**49,90**
HANSE DELUXE	KD	34,90
HARPOON 97	KD	85,90
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen*	**KD**	**79,90**
HATTRICK WINS*	KD	75,90
HATTRICK (IKARION)	KD	19,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	**KD**	**65,90**
HELLBENDER (Microsoft)	E	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	KD	29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	KD	79,90
HEXAGON KARTELL	KD	69,90
HEXEN	DA	29,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOD	**KD**	**29,90**
HISTORY LINE 1914-18 (BLUE BYTE CLASSIC)	KD	19,90
HÖHLENWELTSAGA	KD	24,90
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD	**KD**	**29,90**
HUMANS 3 - EVOLUTION	DA	9,90
HUGO 3	KD	59,90
HUGO SCREENSAVER	KD	35,90
HUGO 4	KD	69,90
HUMAN RECALL	KD	29,90
HUNTER HUNTED	KD	65,90
HYPERBLADE	KD	85,90
iM1 A2 ABRAMS PANZER*	KD	89,90
INCA	KD	19,90
INCA 2	KD	19,90
INCA COLLECTION 1-3	KD	39,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS	KD	35,90
INDYCAR RACING 1	DA	24,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
INFERNO	KD	29,90
INTERNATIONAL MOTO X	DA	79,90
INTERSTATE 76S	**E**	**79,90**
IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT	DA	69,90
IRON MAN / X-O MANOWAR	DA	65,90
ISNOGOUD / WIN 95	**KD**	**69,90**
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES*	KD	69,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	E	79,90
JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	**KD**	**69,90**
JAZZ JACKRABBIT	DA	29,90
JOHN MADDEN 97	DA	89,90
JORDAN IN FLIGHT (EA Classics)	E	9,90
JURASSIC PARK	E	24,90
KAISER DELUXE	KD	29,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KICK OFF 97	KD	69,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	34,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	**DA**	**59,90**
KOLUMBUS	KD	24,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label)	DA	24,90
KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE	KD	19,90
L.A. BLASTER	KD	49,90
LANDS OF LORE (White Label)	DA	24,90
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung*	**KD**	**89,90**
LAST DYNASTY	KD	19,90
LAST RITES*	**KD**	**59,90**
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E	29,90
LEISURE SUIT LARRY 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION: Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		**99,90**
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LIGHTHOUSE	KD	59,90
LINKS LS	DA	89,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
LODE RUNNER	KD	29,90
LORDS OF THE REALM 2	**KD**	**79,90**
LOST EDEN	KD	24,90
LOST IN TIME 1&2	KD	19,90
LOST VIKINGS 2	**KD**	**65,90**
LUCAS ARTS TOP ADVENTURES incl. Indy 4, Day of the Tentacle, Monkey Island 2	KD	59,90
M1 TANK PLATOON	E	9,90
M.A.X.	**KD**	**69,90**
MAD NEWS	KD	19,90
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD	**KD**	**14,90**
MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	**KD**	**69,90**
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	**KD**	**65,90**
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAD TV 2	KD	69,90
MAG!	**KD**	**29,90**
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
MASTER OF ORION 2	**KD**	**69,90**
MDK	**KD**	**79,90**
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	**KD**	**29,90**
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
MEGA PACK 6 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
MEGA RACE 2	DA	29,90
MEPHISTO ADVANTAGE 3,5"	KD	19,90
MEPHISTO GIDEON 3,5"	KD	19,90
MEPHISTO GENIUS 2.0	DA	34,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	69,90
MICRO MACHINES 2	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	39,90
MONKEY ISLAND	KD	29,90
MONKEY ISLAND 2	KD	39,90
MONOPOLY	KD	59,90
MONSTER TRUCK MADNESS (Microsoft)	E	79,90
MONSTER TRUCKS (PSYGNOSIS)	DA	69,90
MONTY PYTHON'S RITTER D. KOKOSNUSS	KD	69,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
MOTO RACER / WIN 95*	**DA**	**75,90**
MUMMY - TOMB OF THE PHARAO	KD	24,90
MUTANT PENGUINS	DA	59,90
MUTATION OF J.B.	KD	39,90
MYST	KD	49,90
NASCAR RACING INCL. TRACK PACK	DA	19,90
NASCAR RACING 2	DA	79,90
NATO FIGHTERS -ATF DATA-	KD	39,90
NAVIGO ADVENTURE BOX: KARMA, EVOCATION, JEWELS O. T. ORACLE	**KD**	**39,90**
NAVY STRIKE	E	19,90
NBA LIVE 97	KD	85,90
NBA HANGTIME*	DA	79,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	29,90
NBA JAM EXTREME / WIN 95*	**DA**	**69,90**
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	KD	79,90
NEED FOR SPEED 2 / WIN 95 *	**KD**	**79,90**
NEMESIS (WIZARDRY)*	KD	69,90
NET: ZONE	DA	59,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL HOCKEY 95	**KD**	**9,90**
NHL 97	KD	79,90
NHL OPEN ICE	DA	79,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	29,90
ORION BURGER	KD	79,90
OTHELLO (HASBRO)	KD	39,90
OUTPOST 1.5	KD	19,90
OVERLORD (White Label)	E	19,90
PANZER DRAGOON	DA	69,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PATRIZIER	KD	34,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PERFECT GENERAL I INCL. MAP EDITOR	E	19,90
PERFECT PINBALL	DA	4,90
PERFECT RACING (Rallye & Cyclemania)	DA	29,90
PERFECT WEAPON / WIN 95*	KD	75,90
PERRY RHODAN: Abenteuer Universum Archiv	**KD**	**39,90**
PHANTASMAGORIA 2 (UPDATEFÄHIG)	DA	79,90
PINBALL 3D VCR (21st Century)	DA	39,90
PINBALL CONSTRUCTION KIT	DA	59,90
PINBALL DREAMS DELUXE	DA	19,90
PINBALL FANTASIES DELUXE	DA	19,90
PIRATENINSEL*	KD	79,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PIZZA CONNECTION	KD	24,90
PLANER 2	KD	39,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
POD - PLANET OF DEATH	**KD**	**69,90**
POLE POSITION	KD	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POLICE QUEST S.W.A.T.	DA	69,90
POLICE QUEST 4 (Sierra Originals)	KD	19,90
POOL CHAMPION	E	69,90
POPULOUS & POWERMONGER	DA	29,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRIMAL RAGE	DA	14,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	DA	29,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	**DA**	**15,90**
PRIVATEER 2 - THE DARKENING incl. Lösung	**KD**	**85,90**
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PROJECT PARADISE	KD	69,90
PSYCHIC DETECTIVE / WIN 95	DA	14,90
PSYCHO PINBALL	DA	29,90
QUANTUM GATE 1	E	9,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RADIX	DA	39,90
RAMA - RENDEZVOUS IM WELTRAUM	**KD**	**59,90**
RAN SOCCER	KD	24,90
RASENMÄHERMANN	KD	29,90
RAVAGE D.C.	DA	69,90
RAVE SHUTTLE COSMIC CHALLENGE	KD	59,90
RAYMAN	DA	29,90
REALMS OF THE HAUNTING	KD	79,90
REALMS OF CHAOS	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	49,90
REBEL ASSAULT 2	DA	39,90
RED BARON (Sierra Originals)*	KD	29,90
RED BARON 2*	**KD**	**75,90**
RETURN TO KRONDORS	E	79,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG	KD	79,90
RISE 2: RESURRECTION	KD	19,90
RISIKO / WIN 95	**KD**	**69,90**
ROAD RASH / WIN 95	KD	59,90
ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY (SIERRA) 14 SPIELE DER "KINGS QUEST"-DESIGNERIN	**E**	**69,90**
ROBOTRON X*	DA	69,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	19,90
RÜSSELSHEIM (Sierra Originals)	KD	29,90
SAFECRACKER*	DA	79,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	19,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)	KD	29,90
SCHLEICHFAHRT INCL. LÖSUNG	KD	69,90
SCHLÜMPFE: TELETRANSPORTIERSCHLUMPF	KD	69,90
SCORCHER	**DA**	**79,90**
SEAWOLF SSN-21	DA	24,90

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

FORDERN SIE UNSEREN KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO AN - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

WIAL SHOP AUGSBURG:
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ und 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

WIAL SHOP KASSEL:
Fünffensterstraße 9
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

JETZT GEHT'S RUND !!!
AM 4./5. APRIL RIESEN-ERÖFFNUNGSPARTY

WIAL SHOP/MrGame's DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

WIAL SHOP/MrGame's NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

Endlich ist es soweit. Wir eröffnen unsere neuen Shops in Darmstadt und Neu Isenburg. Am 4. und 5. April gibt's die Eröffnungsparty mit der absoluten Spaß-Garantie. Euch erwarten Wettbewerbe mit heißen Preisen, Präsentationen, viele Überraschungen, starke Musik und natürlich sagenhafte Eröffnungsangebote. Das dürft Ihr nicht verpassen. Kommt einfach vorbei um mit uns zu feiern und überzeugt Euch von unserem umfangreichen Angebot.

PC-HILFE
0190 - 77 88 88

Wenn ihr Probleme mit eurem PC habt, ruft uns einfach an. Wir helfen euch bei folgenden Problemen:
- Spielelösungen, Tips & Cheats
- Hardware-/Softwareprobleme
- Installations-/Treiberprobleme

Ihr erreicht uns **Montag bis Sonntag zwischen 10 und ca. 22 Uhr.**

Ein Service der MrGame's GmbH in Zusammenarbeit mit der WIAL GmbH; Gesprächsgebühr 2,40 DM/min.

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
SECRETS OF THE LUXOR	DA	99,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	DA	54,90
SHADOW OF THE COMET (White Label)	KD	29,90
SHADOWCASTER	DA	9,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHANNARA INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	75,90
SHATTERED STEEL	KD	49,90
SHELLSHOCK	DA	59,90
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	KD	79,90
SHINE (LIMITED EDITION)	KD	79,90
SHIVERS & MAUSMATTE	E	19,90
SIEDLER SPECIAL BUNDLE: INCL. SIEDLER 1, SIEDLER 2, SIEDLER 2 MISSION UND LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
SIEDLER CLASSIC	KD	24,90
SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SILENT THUNDER	KD	39,90
SIM SPECIAL COLLECTION: SIM TOWN, SIM ANT, SIM ISLE, SIM LIFE	**KD**	**79,90**
SIM ANT CLASSIC	KD	24,90
SIM COPTER / WIN 95	KD	75,90
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	KD	89,90
SIM CITY 2000 CD COLLECTION / DOS,WIN95	KD	59,90
SIM CLASSICS 2 (A-TRAIN, EARTH, FARM)	KD	29,90
SIM GOLF	KD	69,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIM LIFE CLASSIC	KD	19,90
SIM PARK / WIN 95, MAC	KD	69,90
SIM TOWER / WIN 95	KD	39,90
SIM TOWN	KD	29,90
SIM TUNES	KD	69,90
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2 INCL. LÖSUNG	KD	39,90
SIMPSONS CARTOON STUDIO	**KD**	**65,90**
SLAM TILT (21ST CENTURY)	DA	54,90
SLIPSTREAM 5000	DA	19,90
SOLAR CRUSADES	KD	69,90
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	DA	54,90
S.P.Q.R. / WIN 95, DOS	**DA**	**79,90**
SPACE BUCKS	DA	39,90
SPACE HULK	**KD**	**9,90**
SPACE JAM	**DA**	**49,90**
SPACE HULK 2: VENGEANCE BLOOD ANGELS	DA	39,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
SPEEDSTER*	**DA**	**69,90**
SPLITTERWELTEN	KD	54,90
STADT DER VERLORENEN KINDER	**KD**	**75,90**
STAR CONTROL 3	DA	59,90
STAR FLEET ACADEMY*	**KD**	**69,90**
STAR GLADIATOR*	DA	85,90
STAR GENERAL / WIN 95	E	69,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	39,90
STAR TREK: BORG	DA	59,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	E	29,90
STAR TREK: KLINGON	E	69,90
STAR TREK: VOYAGER	E	59,90
STAR TREK: WARRIOR SET	E	65,90
STAR WARS COLLECTION incl. Rebel Assault, X-Wing und Star Wars Screensaver	KD	59,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	KD	69,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE / WIN 96	DA	65,90
STREET RACER	DA	59,90
STRIKER 96	KD	19,90
STORM	KD	65,90
STRIKE COMMANDER (EA CLASSICS)	**DA**	**19,90**
SUPER EF 2000	DA	79,90
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	E	24,90
SYNDICATE PLUS (EA Classics)	KD	29,90
SYNDICATE WARS	**KD**	**35,90**
SYSTEM SHOCK (EA Classics)	KD	29,90
TAILCHASER	DA	54,90
TALISMAN	KD	14,90
TEAMCHEF	KD	19,90
TEN PIN ALLEY / WIN 95	DA	75,90
TERMINATOR: SKYNET	DA	39,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	DA	79,90
TEST DRIVE OFFROAD*	**DA**	**79,90**
T.F.X. EF 2000 TACTCOM MISSIONS	KD	34,90
T.F.X. EF 2000 EXCLUSIVE EDITION	KD	79,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
THE HIVE / WIN 95	KD	35,90
THE NEVERHOOD CHRONICLES	DA	99,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	E	9,90
THEME HOSPITAL*	**KD**	**75,90**
THEME HOSPITAL SPECIAL EDITION*	**KD**	**75,90**
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	45,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	75,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	19,90
TIME LAPSE	KD	69,90
TIME WARRIOR	KD	54,90
TIMON & PUMBAAS SPIELESAMMLUNG	DA	79,90
TITANIC*	**KD**	**69,90**
TNN FISHING 96	DA	69,90
TIME PARADOX*	DA	69,90
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	**KD**	**69,90**
TOONSTRUCK	KD	69,90
TOPWARE GOLD GAMES (40 SPIELE, 15CDs)	KD	49,90
TOSHINDEN	KD	35,90
TOTAL MANIA*	KD	54,90
TOY STORY ACTION SPIEL	DA	54,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TRIVIAL PURSUIT	**KD**	**69,90**
TUNNEL B1	KD	79,90
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD	29,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	**KD**	**69,90**
ULTRA PACK VOL. 2 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
ULTRA PACK VOL. 3 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
ULTRA PINBALL 2 - CREEP NIGHT	KD	49,90
UNDER A KILLING MOON	DA	29,90
UNECESSARY ROUGHNESS 96	DA	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	69,90
URMELS FILMSTUDIO	KD	49,90
URMELS GROßER FLUG	KD	39,90
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97	KD	85,90
VERMEER (HANDELSSIMULATION)	KD	59,90
VERSAILLES 1685	KD	69,90
VIKINGS (GT INTERACTIVE)	**KD**	**39,90**
VIRTUA FIGHTER / WIN 95	DA	69,90
VIRTUAL CORPORATION	DA	39,90
VIRTUAL POOL	DA	24,90
VIRTUAL SNOOKER	**DA**	**29,90**
VOLLGAS	KD	35,90
WACKY WHEELS	DA	24,90
WARWIND	KD	69,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	79,90
WARCRAFT 2 EXPANSION PACK	KD	24,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WAYNE GRETZKY & NHLPA ALL STARS	DA	39,90
WEREWOLF (NovaLogic)	E	29,90
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE*	**DA**	**59,90**
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH	E	14,90
WIN SCHAFKOPF	KD	39,90
WIN SKAT	KD	39,90
WING ARMADA (EA Classics)	DA	9,90
WING COMMANDER KILRATHI SAGA	**E**	**59,90**
WING COMMANDER 3 (EA Classics)	KD	35,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WINZER DELUXE	KD	39,90
WIPEOUT	DA	29,90
WIPEOUT 2097*	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	E	69,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WOLFPACK	KD	24,90
WORMS (Softprice)	**KD**	**29,90**
WORMS INCL. REINFORCEMENTS DATA	KD	69,90
WORMS REINFORCEMENTS	KD	35,90
WWF IN YOUR HOUSE / WIN 95	DA	65,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME	DA	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	35,90
X-WING VS. TIE FIGHTER*	**DA**	**79,90**
YAHTZEE	DA	45,90
"Z" SUPER BUNDLE INCL. LÖSUNGSBUCH UND LOGITECH PILOT MAUS	**KD**	**49,90**

CD-ROM MULTIMEDIA

Titel		Preis
101 DALMATINER DRUCKSTUDIO	**KD**	**54,90**
ABC - WORLD OF ANIMALS	KD	69,90
ALADIN SPIELEPARADIES	KD	79,90
BACKPACKER: WELTREISENINFOTAINMENT	KD	59,90
BERTELSMANN UNILEX 1997	KD	89,90
BOB DYLAN - HIGHWAY 61 INTERACTIVE	E	39,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIG. LEXIKON A-Z	KD	79,90
CINEMANIA '97 (MICROSOFT / WIN 95)	E	59,90
D-ATLAS: 14000 Orte in Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-FAX: ca. 1,4 Millionen Faxanschlüsse -Topware-	KD	19,90
D-INFO 1.0 -Topware-	KD	4,90
D-INFO 3.0 -Topware-	KD	35,90
D-JURE: Deutsche Gesetzestexte -Topware-	KD	39,90
D-HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND -Topware-	KD	39,90
D-MARK: Kontoverwaltung -Topware-	KD	24,90
D-MAIL: Nachrichtenversand ins D-Netz -Topware-	KD	24,90
D-MEDIEN -Topware-	KD	39,90
D-SAT: Satellitenatlas f. Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-STEUER (TAXMAN) -Topware-	KD	39,90
EVOCATION	**KD**	**29,90**
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE D. ZEIT	KD	59,90
KAIS POWER GOO	**KD**	**85,90**
KÖNIG D. LÖWEN: MALEN & SPIELEN	KD	79,90
KÖNIG D. LÖWEN: INTERAKT. ZEICHENTRICK	KD	79,90
KURSBUCH GESUNDHEIT	KD	49,90
LEXIKON D. INTERNATIONALEN FILMS	KD	129,90
MUSÉE D' ORSAY	KD	79,90
nTV JAHRESRÜCKBLICK 96	**KD**	**39,90**
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER	DA	19,90
PETER GABRIEL'S EVE	**DA**	**79,90**
POCAHONTAS INTERAKTIVES FILMBUCH	KD	79,90
PRINT ARTIST	KD	39,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	E	89,90
ROCK'N'ROLL YEARS - THE 50s	DA	9,99
STING: "ALL THIS TIME"	DA	69,90
TOY STORY - INTERAKTIVES FILMBUCH	KD	79,90
ULSTEIN: GUINESS CD-ROM DER REKORDE	KD	59,90
VERMEER (NAVIGO)	KD	75,90
VISTA PRO 3 FÜR WINDOWS	KD	99,90
WELT DER WUNDER (NAVIGO)	KD	29,90
WELT DER WUNDER 2	**KD**	**29,90**
WIN RALLY (Modellbaueisenbahnplaner)	KD	39,90
WINNIE PUH UND DER HONIGBAUM (DISNEY)	KD	69,90
WORLD CUP CHAMPION 1930-1944	DA	9,99

CD-ROM EDUTAINMENT

Titel	Preis
ADI JUNIOR 2: 4-5 u. 6-7 Jahre jeweils	49,90
ADI MATHE: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils	65,90
ADI DEUTSCH: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils	65,90
ADI ENGLISCH MULTIMEDIA: Klasse 5-8 jeweils	65,90
MATHESTAR 1.-4. SCHULJAHR	39,90

PC Zubehör

Artikel		Preis
ACEMASTER 18 JOYSTICK (SAITEK)		69,90
ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		49,90
CH PRODUCTS F-16 FLIGHTSTICK		79,90
CH PRODUCTS F-16 COMBAT STICK		129,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS PRO THROTTLE		189,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT		119,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		49,90
GRAVIS BLACKHAWK JOYSTICK		54,90
GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD		45,90
GRAVIS FIREBIRD II CONTROL SYSTEM		119,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)		59,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
LOGITECH WINGMAN WARRIOR		139,00
MEGAPAD XII (SAITEK)		35,90
MICROSOFT SIDEWINDER 3D GAMEPAD		89,90
MICROSOFT SIDEWINDER PRO & HELLBENDER		109,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	**DA**	**459,90**
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER 32 PNP	DA	229,90
SOUNDBLASTER AWE32 PNP	DA	339,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER ACM GAMECARD		54,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK		249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL		239,90
THRUSTMASTER F-22 FLIGHT STICK PRO		229,00
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS		219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD		**219,90**
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	**DA**	**159,90**
THRUSTMASTER PHAZER PAD		99,90
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS		219,90
THRUSTMASTER TOP GUN JOYSTICK		65,90
THRUSTMASTER WEAPON CONTROL MARK II		199,90
THRUSTMASTER X-FIGHTER STICK		79,90
YAMAHA DB-50XG WAVETABLE BOARD	DA	199,90
YAMAHA YST-MSX 10 SUBWOOFER SYSTEM	DA	199,90

LÖSUNGSBÜCHER

Lösungsbücher von Carsten Borgmeier aus dem NBG Verlag:

Titel		Preis
ADVENTURE SPIELEBUCH		39,80
LARRY 1-7 KOMPL. GELÖST		19,80
LUCAS ARTS SPIELEBUCH		29,80
SCHATTEN ÜBER RIVA INCL. ONLINE-HILFE	KD	19,90
SCHUMMELN BEI PC-SPIELEN		39,80
SIERRA ON-LINE SPIELEBUCH		39,80

AFTERLIFE, BAPHOMETS FLUCH, CIVILIZATION 2, **DIABLO**, DIE FUGGER 2, **DSA TRILOGIE**, ELISABETH I., NORMALITY, SHANNARA, SIMON THE SORCERER 1+2, C&C, C&C MISSION, COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT, **PRIVATEER 2**, RIDDLE OF MASTER LU, SCHLEICHFAHRT, SIEDLER II, THE DIG, **TOMB RAIDER**, WARCRAFT II, WARCRAFT II EXPANSION, WC4, Z UND ZORK NEMESIS — **JE 14,80**

SONY Playstation Games

Titel		Preis
ADVENTURES OF LOMAX	DA	89,90
ANDRETTI RACING	DA	85,90
BATMAN FOREVER COIN UP	KD	85,90
BATTLE STATIONS*	**DA**	**85,90**
BEDLAM	DA	89,90
BEYOND THE BEYOND	DA	89,90
BAPHOMETS FLUCH	KD	89,90
BLACK DAWN	DA	89,90
BREAKPOINT TENNIS	DA	79,90
BROKEN HELIX*	**KD**	**99,90**
BUBBLE BOBBLE 2	DA	79,90
CASPER	KD	89,90
COMMAND & CONQUER: TIBERIUMKONFLIKT	**KD**	**99,90**
COOL BOARDERS	**KD**	**85,90**
CRASH BANDICOOT	DA	99,90
CROW: CITY OF ANGELS*	DA	85,90
DAVIS CUP TENNIS	DA	85,90
DEATH DROME*	DA	85,90
DESTRUCTION DERBY 2	DA	99,90
DISRUPTOR	DA	85,90
EARTHWORM JIM 2	DA	75,90
EXHUMED*	DA	89,90
FIFA SOCCER 97	KD	85,90
FIRO & KLAWD	DA	89,90
FORMEL 1	DA	99,90
GALAXIAN 3	DA	89,90
HARDCORE 4X4	**DA**	**85,90**
HEXEN*	DA	89,90
HYPER FINAL MATCH TENNIS	DA	79,90
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE*	DA	85,90
INTERNATIONAL MOTO X	DA	85,90
IRON MAN XO	DA	85,90
JET RAIDER	**DA**	**89,90**

SONY Playstation Games

Titel		Preis
KONAMI OPEN GOLF	DA	85,90
LEGACY OF KAIN	DA	89,90
LITTLE BIG ADVENTURE*	**KD**	**85,90**
LOST VIKINGS 2*	**KD**	**89,90**
MAGIC - THE GATHERING*	**DA**	**89,90**
MADDEN 97	DA	85,90
MAYHEM*	DA	99,90
MOTOR TOON GRAND PRIX 2	DA	85,90
MUSEUM PIECES VOL. 3 (NAMCO)	DA	85,90
MYST	KD	85,90
NANOTEK WARRIOR*	**DA**	**85,90**
NASCAR RACING 96*	DA	89,90
NBA JAM EXTREME	DA	85,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	59,90
NBA LIVE 97	DA	85,90
NEED FOR SPEED 2*	**KD**	**85,90**
NFL QUARTERBACK CLUB 97	DA	79,90
NHL HOCKEY 97	DA	85,90
ONSIDE SOCCER	DA	85,90
PANDEMONIUM	DA	89,90
PENNY RACERS	DA	85,90
PGA TOUR GOLF 97	DA	85,90
PLAYER MANAGER	**KD**	**85,90**
PORSCHE CHALLENGE*	**KD**	**95,90**
PRIME GOAL SOCCER (NAMCO)	DA	85,90
RAGING SKIES	KD	99,90
REBEL ASSAULT 2*	DA	95,90
RESIDENT EVIL	DA	85,90
RETURN FIRE	DA	89,90
RIDGE RACER REVOLUTION	DA	95,90
SIM CITY 2000	KD	95,90
SKELETON WARRIORS	DA	79,90
SMASH COURT TENNIS (NAMCO)	DA	85,90
SOVIET STRIKE	DA	85,90
SPACE JAM	**KD**	**85,90**
SAMPRAS EXTREME TENNIS	DA	79,90
STARBLADE ALPHA	DA	85,90
STAR FIGHTER 3000	DA	85,90
STAR GLADIATOR	DA	85,90
STEEL HARBINGER	DA	89,90
STREET FIGHTER ALPHA	DA	79,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE	DA	59,90
SUIKODEN	KD	99,90
SUPER SONIC RACERS	DA	85,90
TEKKEN 2	DA	99,90
TEMPEST X3	DA	85,90
TILT	DA	79,90
TITAN WARS	KD	85,90
TOBAL NO. 1	**DA**	**85,90**
TOMB RAIDER	KD	89,90
TOSHINDEN 2	DA	89,90
TRASH IT*	DA	85,90
TUNNEL B1	DA	85,90
TWISTED METAL 2	**DA**	**85,90**
VICTORY BOXING	DA	79,90
VIRTUAL TENNIS	DA	85,90
WARHAMMER: SCHATTEN D. GEH. RATTE	KD	85,90
WHIZZ*	DA	79,90
WING COMMANDER 3	KD	89,90
WING COMMANDER 4*	**KD**	**89,90**
WIPE OUT 2097	DA	95,90
WORLD CUP GOLF PROFESSIONAL EDITION	DA	79,90
WORMS	DA	89,90
WWF IN YOUR HOUSE	DA	85,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME	DA	59,90
X2	DA	85,90
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM*	DA	89,90
PLAYSTATION GRUNDGERÄT OHNE SPIEL		**299,00**
ACTION REPLAY 1		69,90
ANALOG JOYSTICK (SONY)		119,90
ANTENNENKABEL		49,90
EURO SCART KABEL (SONY)		69,90
LINK KABEL (SONY)		49,90
MAD CATZ LENKRAD		149,90
MAUS		59,90
MEMORY CARD (SONY ODER DATEL)		49,90
MEMORY CARD 8 MB / 120 BLOCKS		69,90
NETZKABEL		19,90
JOYPAD		59,90
JOYPAD VERLÄNGERUNG		29,90
PREDATOR LIGHTGUN		69,90
RGB SCART KABEL		29,90
TASCHE INCL. MEMORY CARD & JOYPAD		89,90

NINTENDO 64

Artikel		Preis
NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL)	**DA**	**399,90**
ANTENNENKABEL N64	**DA**	**55,90**
MEMORY CARD 1 MB N64	**DA**	**65,90**
NINTENDO ORIGINAL JOYPAD N64	**DA**	**59,90**
JOYPAD JT 376 TRIDENT N64	**DA**	**59,90**
JOYPAD JT 377 TRIDENT PRO N64	**DA**	**65,90**
JOYPADVERLÄNGERUNG N64	**DA**	**29,90**
FIFA64 N64*	**DA**	**149,90**
GOEMON 5 N64*	**KD**	**139,90**
INT. SUPER STAR SOCCER N64*	**DA**	**139,90**
NBA HANGTIME N64*	**DA**	**139,90**
PILOTWINGS N64	**KD**	**119,90**
SUPER MARIO N64	**KD**	**95,90**
SUPER MARIO N64 SPIELEBERATER	**KD**	**24,80**
STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE	**KD**	**139,90**
TUROK N64	**KD**	**139,90**
TUROK N64 ENGL. VERSION	**E**	**139,90**
WAVERACER N64	**KD**	**89,90**
WAYNE GRETZKY HOCKEY N64*	**DA**	**139,90**





Magic The Gathering • Kartenspiel

MAGIEPOKER

PC ACTION GOLD

Mit einem simplen Fantasy-Kartenspiel schafften die Entwickler der amerikanischen Spielschmiede Wizards Of The Coast binnen weniger Jahre den Sprung in Millionärskreise. Simpel? Mitnichten! Magic The Gathering vereint alle Komponenten eines Suchtspiels in sich. Ein klares Regelwerk, nicht zu schwer zu erlernen, gut auszubauen und daher im Laufe der Zeit immer komplexer werdend.

Nachdem Acclaim im letzten Monat daran gescheitert ist, aus MTG ein Echtzeit-Strategiespiel zu stricken, versucht sich nun MicroProse an einer Umsetzung. Dazu stand kein geringerer als Spieleguru Sid Meier zur Verfügung, und der gute Sid hatte wieder einmal den richtigen Riecher. MicroProse setzte alle wichtigen Regeln des Kartenspiels 1:1 auf den PC um und spendierte zusätzlich noch einen Spielteil, der genau die richtige Mischung aus Adventure, Rollenspiel und strategischen Elementen bietet.

Die Spielregeln

Somit bietet dieses MTG sowohl Einsteigern als auch Profis genügend Kaufanreize. Wer noch nie in die Welt von Magic eingetaucht ist, bekommt zunächst erstklassige Tutorials serviert, die den grundsätzlichen Spielablauf erklären. Jeweils zwei Spieler treten mit ihren Fantasy-Kartendecks zum Duell gegeneinander an, wobei bis zu 200 Karten ein Deck bilden können. Die Decks der Duellanten werden zunächst gemischt, anfangs stehen dann immer sieben verschiedene Karten zum Ausspielen zur Verfügung. Jeder Kartenstoß beinhaltet prinzipiell drei unterschiedliche Grundtypen. Länderkarten bilden das Mana-Reservoir des Spielers; werden sie nicht ausgespielt, steht für keine andere Karte genug Zauberkraft zur Verfügung. Schon mit wenigen Länderkarten können Sie Ihre erste Kampf- oder Verteidigungseinheit beschwören, der jeweils ein Attacke- und ein Paradewert zugeordnet ist. Je wirkungsvoller diese Einheit ist, desto mehr Mana kostet sie Sie, so daß zu Beginn eines Duells meistens nur schwächere Fantasygeschöpfe aufeinander einschlagen können. Schließlich gibt es noch sogenannte Aspektkarten, die die Eigenschaftswerte eines Monsters beeinflussen können. Gespielt wird in Runden; wer mit seinen Monsterhorden zuerst den feindlichen Schutzwall durchbricht und die Lebenspunkte des Gegners gen Null sinken läßt, gewinnt das Duell.

Kartenträume

Was zunächst kompliziert klingt, geht nach ein paar Spielrunden wie selbstverständlich von der Hand. Komplexität wurde bei MicroProse dennoch groß geschrieben. Insgesamt stehen sieben verschiedenfarbige Kartendecks (weiße Magie, schwarze Magie, Feuermagie usw.) mit jeweils über 300 Originalkarten zur Verfügung. Anfänger wählen eines der vorgefertigten Einstiegsdecks, Profis können sich im mitgeliferten Editor ihren eigenen Kartenstapel erstellen und selbigen im Duellmodus gleich ausprobieren.

Drei in einem

Herzstück und gleichzeitig Motivations-Hammer dieses Computer-MTG ist aber Shandalar, die Abenteuerwelt. Sie wählen einen Charakter und haben die Aufgabe, Shandalar vor dem Zugriff fünf böser Großmagier zu bewahren. Dazu reisen Sie auf einer Landkarte umher, besuchen Städte, stöbern Dungeons auf

VERGLEICH

Mit Battlemage unternahm Acclaim den Versuch, Magic The Gathering in ein reinrassiges Echtzeit-Strategiespiel zu transformieren - und scheiterte an der zunehmenden Komplexität des Spielprinzips. MicroProse machte es sich einfacher, indem am klassischen Kartenspiel-Konzept festgehalten wurde, und liegt am Ende doch deutlich vor Acclaim. Das liegt vor allem an den genialen Ideen, die um das Kartenspiel herum eingebaut wurden, und an der größeren Durchsichtigkeit des Spielprinzips. Auch bei Heroes 2 geht es um die Eroberung von Fantasy-Landschaften, nur daß hier statt Karten Monster bei den rundenbasierten Kämpfen zum Einsatz kommen.

Magic The Gathering............85%
Heroes Of Might & Magic 2....81%
Magic The Gath.: Battlemage 60%

und erledigen für die Stadtbewohner kleinere Quests, immer mit dem Ziel, Ihr Kartendeck zu einer unüberwindlichen Barriere für alle Bösewichte aufzuplustern. Davon rennen auf der isometrischen Karte jede Menge herum, die Sie auch immer wieder in Duellen stellen werden. Erst wenn Sie stark genug sind, können Sie sich in die Festen der Magier wagen, um schließlich einen nach dem anderen zu eliminieren. Bis dahin können Sie aber pro Spiel gut 40 bis 60 Stunden Spielzeit einplanen, und schon bald werden Sie feststellen, daß Sie sich kaum noch vom Monitor loszureißen vermögen. Und das trotz einiger Mankos: Die zahlreichen Duelle werden zwar in einem geteilten Fenster übersichtlich dargestellt, grafischer Hochgenuß wird aber nur bei den Karten-Artworks geboten. Die Ladezeiten können bei langwierigen Duellen auch auf Highend-Rechnern schon einmal die Minutengrenze überschreiten, dafür spielen die Computergegner allerdings auch recht intelligent. Das Scrolling der Shandalar-Karte muß so manchen Ruckler verkraften, und auch die Sounduntermalung hätte stimmungsvoller ausfallen können. Besonders ärgerlich ist aber der fehlende Multiplayer-Modus; eventuell soll in Kürze ein Update Abhilfe schaffen. Daß diese Negativpunkte den Suchtfaktor von MTG kaum einschränken, liegt schlicht und ergreifend am genialen Spielprinzip. Fantasy-Fans sollten unbedingt zugreifen.

Christian Bigge



Zu Beginn eines jeden Kartenduells werden die Spieleinsätze willkürlich vom PC ausgewählt.



Die isometrische 3D-Karte von Shandalar glänzt nicht durch Pixelpracht und ruckelt beim Scrollen. Hier heiligte der Zweck die Mittel.



Der Duellscreen. Rechts die Länderkarten, links Lebenspunkte, Phasenanzeige und Kartenstapel.

KOMMENTAR

» Gratulation, MicroProse, und mein Dank an Mit-Entwickler Sid Meier! Die Umsetzung des Kartenspiels ist perfekt gelungen, und der Shandalar-Teil begeistert durch die elegante Mischung aus Adventure, Rollenspiel und Strategie. Für Kenner des Originals avanciert das MicroProse-Magic zum Pflichtkauf, alle anderen sollten aufgrund der großen Komplexität besonders im fortgeschrittenen Spielstadium zunächst einmal probespielen, obwohl hilfreiche Tutorials zur Verfügung stehen. Wer die erste Hürde übersteht, wird mit Spielspaß satt belohnt - und das trotz relativ bescheidener Grafikpracht und Durchschnitts-Sound. So werden wohl Suchtspiele kreiert, oder, Herr Meier? «



In den Städten können Sie Ihr Deck erweitern. Mehr als 2 Farben pro Deck sind nicht sinnvoll.

Mindestens: 486DX/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95

Empfohlen: Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: keine Multiplayer-Option, eventuell Netzwerk-Update geplant

Handbuch: englisch, deutsch geplant | **Technik:** SVGA/SB

Sprache: englisch | **CD/HD:** 590 MB/93 MB

Hersteller: MicroProse | **Preis:** ca. DM 100,-

Grafik: 62% | **Sound:** 65% | **Genre:** Kartenspiel

85%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Suchtgefährdende Umsetzung mit beachtlichem Mehrwert «



Durch Quests können Sie Mana Links (Lebenspunkte) gewinnen.

Lost Vikings 2 • Denkspiel

KNOBEL-VIKINGS

Die Wikinger kommen! Seit ihrem ersten Raubzug vor einigen Jahren hat es keine Knobelherausforderung in dieser Art mehr gegeben. Der zweite Teil beinhaltet aber noch mehr als nur neue Levels zum innovativen Denkspiel. Allerdings bietet auch der Nachfolger sowohl unter DOS als auch unter Win95 nur VGA.



Baleog besiegt jeden Ritter mit seinem Lichtschwert. Das Burgfräulein rechts bringt die drei Wikinger in den nächsten Level.



Intro und Endsequenz sind tadellos. Zwischensequenzen fehlen leider komplett.

Handelte es sich beim ersten Teil fast um ein reines Denkspiel, stellt der Nachfolger auch einige Ansprüche an Jump´n´Run-Talente. Nach wie vor liegt jedoch der Schwerpunkt auf den kniffligen Puzzles. So ist auch die mittelmäßige Grafikqualität entschuldbar. Lost Vikings 2 bietet zwar eine Auflösung von 640x480 unter Windows im Fenster an, aber es wird mit Pixelverdopplung gearbeitet. Unter DOS im Vollbildmodus steht diese Auflösung logischerweise erst gar nicht zur Auswahl. Ähnlich wie bei Command Conquer Teil 1 sind die einzelnen Level, Monster und Charaktere aber so liebevoll gezeichnet und gerendert, daß einem trotz VGA ein sehr schönes Bild präsentiert wird bzw. das fehlende SVGA kaum auffällt.



Das Team bei der Arbeit: Olaf blockt den Feuerodem, während Baleog mit einigen deftigen Hieben den Drachen k.o. schlägt.



Werwolf Fang ist einer der beiden neuen Charaktere, die hin und wieder an Stelle eines Wikingers zur Verfügung stehen.

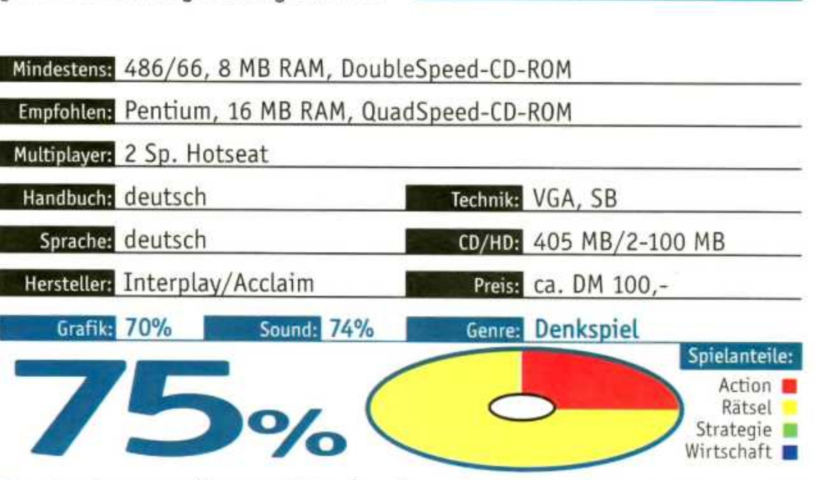
Puzzlers Paradise

Sämtliche Rätsel sind wieder nach einem ähnlichen Schema aufgebaut. Jeder der fünf Spielcharaktere verfügt über spezielle Fertigkeiten. Nur durch Kombination aller Fähigkeiten sind die einzelnen Levels zu bewältigen. Gutes Timing ist also gefragt. Lost Vikings 2 enthält auch einen kooperativen Multiplayer-Modus. Beide Spieler können gleichzeitig jeweils einen der drei Charaktere lenken. Allerdings wird dabei der Bildschirm nicht geteilt. In den riesigen Levels sieht man also teilweise seinen Charakter gar nicht bzw. muß eine Pause einlegen. Leider liegen keine Levels speziell für den Mehrspielermodus bei. Ansonsten sind die einzelnen Puzzles in steigender Schwierigkeit angeordnet. Aufgabenstellungen und enthaltene Tips sorgen für Anwenderfreundlichkeit, jedoch ohne die Rätsel an Biß verlieren zu lassen.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

» Auch von einem Denkspiel darf man heute SVGA-Grafik erwarten. Die drolligen Animationen machen aber viel wett. Außerdem klingen die Soundeffekte dafür ziemlich realistisch. Allerdings fehlt eine fetzige Hintergrundmusik. Inhaltlich ist Lost Vikings 2 vorbildlich: komplex und schwierig, aber trotzdem anwenderfreundlich, und die über 30 Levels garantieren langen Spielspaß. Im Mehrspielermodus ist Lost Vikings 2 jedoch ein Reinfall. «



Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	2 Sp. Hotseat		
Handbuch:	deutsch	Technik:	VGA, SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	405 MB/2-100 MB
Hersteller:	Interplay/Acclaim	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 70%	Sound: 74%	Genre:	Denkspiel

» Auch genreübergreifend sehr gelungene Unterhaltung «

Command & Conquer Gold • Strategie

DIE FARBE DES TIBERIUMS

Obwohl Command & Conquer nicht das erste Echtzeitstrategiespiel war, geht der Boom des gesamten Genres darauf zurück. Tiberium Konflikt war damals das meistverkaufte Computerspiel aller Zeiten - diesen Titel mußte es erst ein Jahr später an seinen Nachfolger Alarmstufe Rot abgeben. Einziges technisches Manko des ersten Teils war die reine VGA-Darstellung.

Laut Virgin, die in Deutschland den Vertrieb und den Kundenservice für Westwood organisieren, ist Command & Conquer Gold inhaltlich identisch mit Tiberium Konflikt. Allerdings kommen alle, die Windows ´95 ihr eigen nennen, in den Genuß der SVGA-Grafik. Als Alarmstufe Rot-Veteran fallen einem sofort die kleinen Karten des Tiberium Konflikts auf. Manche Spielfelder sind so winzig, daß sie - unter SVGA, wohlgemerkt - nicht mehr

GOLDENE ZWISCHENSEQUENZEN

Prägnantester Unterschied ist natürlich die SVGA-Grafik der Gold-Edition. Allerdings lassen sich auch noch weitere kleinere Änderungen bemerken. Bei den Aufnahmen der Zwischensequenzen des Tiberium Konflikts gab es jede Menge Material, das im ersten Teil nicht gezeigt, sondern einfach rausgeschnitten wurde. Diese kleineren Zwischensequenzen sind jetzt auch Bestandteil der Gold-Version. Nahezu nahtlos gliedern sich diese Bestandteile in die bekannten Zwischensequenzen mit ein. Teilweise handelt es sich dabei um detailliertere Missionsbeschreibungen, Vorstellungen neuer Einheiten und längere Endsequenzen. Selbst als Kenner der alten Version spielt man gerne noch einmal alle Levels durch, um sämtliche Neuerungen zu sehen, auch wenn es sich insgesamt um nicht mehr als ein paar Minuten handeln kann. An der Qualität hat sich dabei jedoch nichts geändert, nach wie vor liegen sämtliche Videos nur interlaced vor. Wie zu erwarten, dient das Ende dann auch nicht als Vorschau auf Command & Conquer: Tiberium Sun, sondern Alarmstufe Rot wird in den Mittelpunkt gerückt.



als vier Bildschirme einnehmen. Von der neuartigen Darstellung unter Win95 ist auch der Radar oben rechts betroffen. Konnte man im Tiberium Konflikt mit Hilfe des Radars noch genau sagen, ob sich ein bestimmtes Feld befahren bzw. bebauen läßt oder nicht, ist dies in der Goldversion nicht mehr so einfach möglich. Davon abgesehen entspricht jedoch die gesamte Technik jener von Tiberium Konflikt. Ein Unterschied im Verhalten von Einheiten oder Computer gibt es nicht. An der Steuerung hat sich nichts geändert, und es bestehen nach wie vor die kleinen, aber feinen Unterschiede zwischen dem ersten Teil und Alarmstufe Rot. Auch das Verhalten des Computergegners sowie die gesamte restliche künstliche Intelligenz entspricht dem Tiberium Konflikt.



Sämtliche Missionen sind inhaltlich absolut identisch.

Alexander Geltenpoth

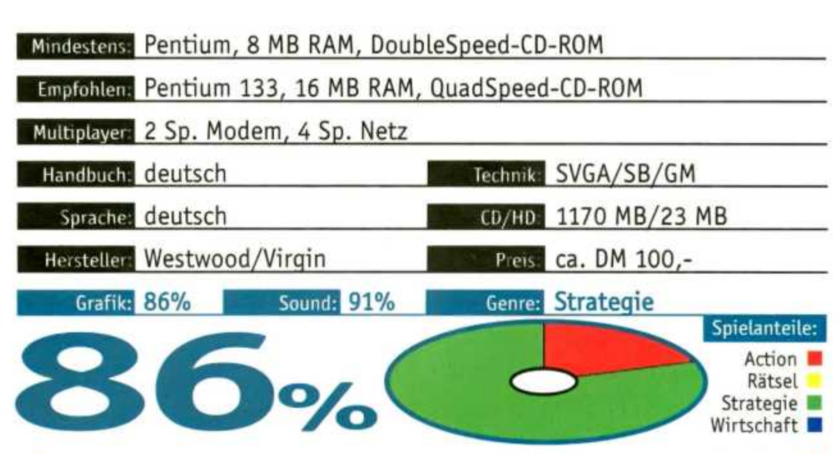


Gebäude und Einheiten sind jetzt winzig, dafür behält man immer die Übersicht. Es sei denn, die Gegner sind unsichtbar...



KOMMENTAR

» Eigentlich hätte schon vor gut einem Jahr der Tiberium Konflikt diese Technik haben sollen. Schließlich konnte Warcraft 2, das nur wenig später erschien, schon SVGA aufweisen. Trotzdem ist auch heute Command & Conquer Gold noch nicht veraltet, die nächste Generation an Echtzeitstrategiespielen steht eben noch aus. Wer den Tiberium Konflikt noch nicht gespielt hat, wird mit dieser Edition auf alle Fälle auf seine Kosten kommen. Ansonsten ist diese Version nur absoluten C&C-Fans anzuraten, denn die alten, neuen Zwischensequenzen alleine lohnen den Kauf nicht. «



Mindestens:	Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	2 Sp. Modem, 4 Sp. Netz		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB/GM
Sprache:	deutsch	CD/HD:	1170 MB/23 MB
Hersteller:	Westwood/Virgin	Preis:	ca. DM 100,-

Grafik: 86% | Sound: 91% | Genre: Strategie

86%

» Die alten Missionen mit der neuen Technik von C&C2 «

Vermeer - Die Kunst zu erben • WiSim

KUNSTGRIFF

Nach Winzer Deluxe von Starbyte präsentiert Ascaron nun mit Vermeer den nächsten Aufguß einer Klassiker-WiSim. Dank zahlreicherer Handlungs- und Handelsmöglichkeiten geht diesmal die Rechnung auf. Die Mischung aus Kunstkungelei und Plantagen-Management kann auch heute noch für Spielmotivation sorgen.

Kaum zu glauben! Fast zehn Jahre nach dem Ur-Vermeer auf dem C64 bereitet sich Ihr Onkel Walther v. Grünschild noch immer auf sein Ableben vor. Dummerweise gibt es gleich vier - wahlweise menschliche - Erben, und nur einer davon darf sich auf ein beachtliches Vermögen freuen. Onkel Walther ruft daher einen Wettbewerb ins Leben. Jeder potentielle Möchtegern-Absahner bekommt ein wenig Startkapital und muß damit möglichst erfolgreich wirtschaften. Zur Aufstockung des Basiskapitals dient der Erwerb und die Unterhaltung von Tabak-, Tee-, Kakao- und Kaffeeplantagen in der dritten Welt. Die dort produzierten Waren können gewinnbringend an den großen Warenbörsen New Yorks und Londons abgesetzt werden. Erst nach einiger Spielzeit haben Sie soviel Reichtümer angehäuft, daß Sie sich dem zweiten Spielziel widmen können: der Wiederbeschaffung gestohlener Gemälde Ihres Onkels. Wer bis zum Ableben des Oheims das größte Scherflein auf dem Konto hat und die meisten Bilder ergattern konnte, gewinnt schließlich das in mehreren Schwierigkeitsgraden zu bewältigende Spiel.

Die Erde ist eine Kugel

Ihre Hauptaufgabe bei Vermeer besteht nach wie vor aus dem Herumreisen auf der Weltkugel. Noch schnell in Mombasa ein paar Ernter einstellen, in Bombay Tabak verschiffen, in Paris beim Pferderennen wetten, in Chicago ein paar Diebe anheuern, in London Termingeschäfte abwickeln, in Rom ein Gemälde ersteigern und dann den Onkel in Berlin besuchen. Über mangelnde Abwechslung brauchen Sie sich bestimmt nicht zu beklagen. Sämtliche Menüs wurden übersichtlich gestaltet, meistens genügen wenige Mausklicks, um auch kompliziertere Vorgänge in die Wege zu leiten. Sämtliche Grafiken wurden natürlich für die neue SVGA-Version geschmackvoll überarbeitet und erinnern jetzt an kolorierte Kupferstiche. Für jeden der über 20 simulierten Orte existiert eine eigene Grafik, die einzelnen Städte bekamen zudem noch ortstypische Jingles verpaßt.



In jeder Stadt, in der Sie geschäftlich zu tun haben, können Sie sich später eine Residenz zulegen. Das spart Hotelkosten.



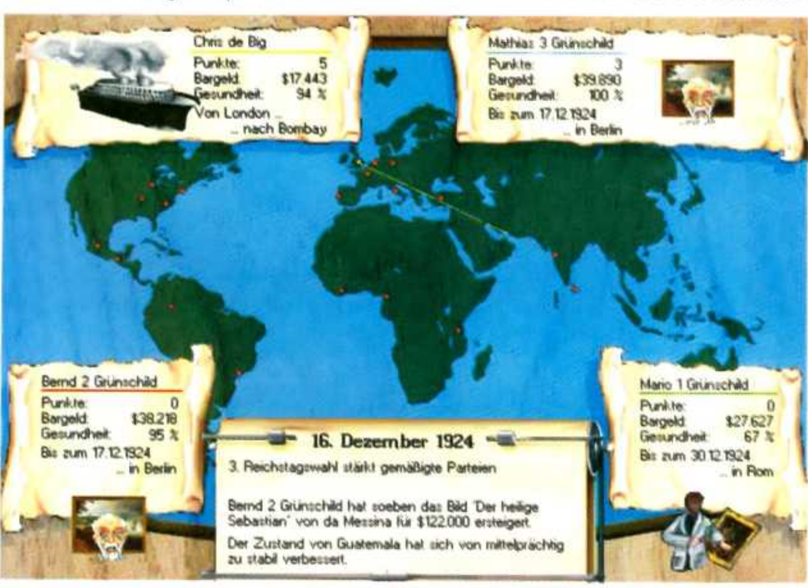
Die Skyline von Manhattan im Jahre 1925. An der Wallstreet können Sie per Dauerauftrag die aktuellen Börsenkurse ordern.



Geraten Sie in's Hintertreffen, hilft oft ein Besuch der Mafia in Chicago. Hier wird Ihnen jede Art von „Service" angeboten.

Die erste Million...

Besonderes Lob verdient Vermeer für sein hervorragendes Warenwirtschaftssystem. Zwar stehen leider nur die vier genannten Produktgruppen zur Verfügung, dafür unterliegt deren Handel aber sehr realitätsgetreu den Gesetzen von Angebot und Nachfrage. Betreiben Sie z. B. eine große Tabakplantage in Richmond, können Sie davon ausgehen, daß die Preise für Ihre Güter in New York über kurz oder lang zusammenbrechen, wenn Sie den Markt überschwemmen. Erfolgreicher handeln läßt es sich mit Risikostreuung. Mehrere kleinere Plantagen rentieren sich trotz hoher



Die Reiseübersichtskarte. Alle Orte sind markiert, jedem Spieler steht eine Bildschirmecke zur Verfügung, die über alle Aktionen informiert.



Nicht immer müssen Sie die Innenräume einer Bank abschrecken. Schließlich können Sie hier auch Aktiengewinne einstreichen.



In regelmäßigen Abständen finden rund um die Welt Pferderennen statt, wo Sie sich ein hübsches Sümmchen dazuverdienen können.

Anfangskosten im nachhinein eher als ein bis zwei riesige. Der Geldvermehrung dienen geschickten Taktierern auch Börsenspekulationen, bei denen Sie in vier Transportgesellschaften investieren können. Wer die wirtschaftlichen Grundprinzipien geschnallt hat, kommt relativ schnell auf den berühmten grünen Zweig, womit Zeit bleibt für die Bilderauktionen. Hier lohnt sich die vorherige Belegung mehrerer Kurse an der Kunstakademie, um rechtzeitig die zahlreich kursierenden Fälschungen von den Originalen unterscheiden zu können. Garantien gibt's dennoch keine, auch ein Experte kann schließlich einer erstklassigen Fälschung aufsitzen, wie schon die Hitler-Tagebücher bewiesen haben.

Dunkelmänner

Sollte Ihnen einer Ihrer Konkurrenten eine Nasenlänge voraus sein, kehren Sie einfach Ihren schlechten Charakter nach außen. Begeben Sie sich nach Chicago und lassen Sie das ortsansässige Verbrechersyndikat ganze Plantagen verwüsten oder - noch besser! - gleich ein paar teure Gemälde stehlen, die Sie dann, ganz der liebe Neffe, Ihrem erwartungsfrohen Onkel zurückbringen können. Detektive behalten für Sie die Aktivitäten der Konkurrenz im Auge, so daß Sie für ein wenig Kleingeld stets den Überblick behalten. Aufgrund der Fülle an Optionen wird Eintönigkeit bei Vermeer klein geschrieben, obwohl sich natürlich auch hier nach geraumer Zeit Abläufe wiederholen. Gerade im Multiplayer-Modus machen Vermeer-Duelle aber einfach Spaß - so läßt man sich neu aufgelegte Spiele gefallen!

Christian Bigge

VERGLEICH

Zwar ist auch Vermeer nicht mehr als eine Zweitverwertung eines Spieleklassikers, dennoch geht für Ascaron die Rechnung auf, weil das Mischkonzept aus Bilderkungelei und Plantagenverwaltung einfach Spaß macht und dadurch die Spielabläufe nicht zu eintönig werden. Genau das war das Problem von Winzer Deluxe. American Dream wurde die veraltete Technik zum Verhängnis; wie man spielerischen Anspruch und moderne Präsentation in Einklang bringen kann, zeigt Elisabeth I., ebenfalls von Ascaron.

Spiel	Wertung
Elisabeth I.	81%
Theme Hospital	76%
Vermeer	74%
Winzer Deluxe	43%
American Dream	60%



Ein Musterbeispiel von Teeplantage. Nur der Konkurrent stört noch...

KOMMENTAR

» Warum nicht, Ascaron? Vermeer war seinerzeit klasse, und das Spielkonzept hat kaum etwas von seiner Attraktivität eingebüßt, auch wenn mittlerweile unzählige WiSims vom Stapel gelaufen sind. Die Anpassung an die heutige Technik gehört zum Standard, ist aber gut gelungen. Durch den Multiplayer-Modus und unterschiedliche Schwierigkeitsgrade schielt man auch gern zum zweiten Mal nach den richtigen Bildern. Vermeer-Veteranen dürfen ungestraft in Erinnerungen an die gute alte Zeit schwelgen, „Neu-Vermeerer" können ruhig einmal probespielen. «

Mindestens: Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95

Empfohlen: Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: 4 Spieler an einem PC oder im Netzwerk

Handbuch:	deutsch	**Technik:**	SVGA/SB
Sprache:	deutsch	**CD/HD:**	150 MB/25 MB
Hersteller:	Ascaron	**Preis:**	ca. DM 100,-

Grafik: 72% **Sound:** 60% **Genre:** WiSim

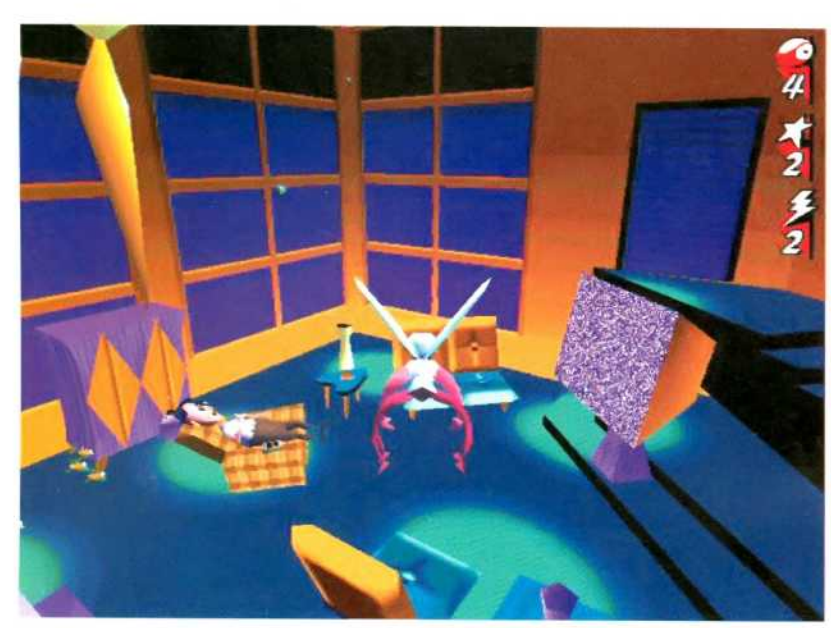
74%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Trotz Uralt-Konzept recht kurzweilige Unterhaltung «

Banzai Bug • Action

KILLERKÄFER



Auch das Ohrenschmalz des Kammerjägers kommt den Insekten bei ihren Racheplänen sehr gelegen.

Versetzen Sie sich doch mal in die Lage eines Käfers, und Sie werden den Kammerjäger so richtig hassen lernen. Verbünden Sie sich mit Küchenschaben, Kellerasseln und Schmeißfliegen, um Ihren schlimmsten Feind mit raffinierten Methoden aus seinem eigenen Haus zu vertreiben!

Stellen Sie sich vor, Sie wollen sich in der Küche gerade auf einem appetitlichen Stück Parmaschinken niederlassen und spüren schon den Luftzug der auf Sie niederschnellenden Fliegenklatsche! Grolier Interactive gibt Ihnen die Gelegenheit, einmal die Sorgen und Nöte eines kleinen fliegenden Insekts zu teilen. Da gilt es nicht nur, den plumpen Füßen der riesigen Menschen auszuweichen, die ohne Sinn und Verstand über alles hinwegtrampeln, was auf dem Boden so kreucht und fleucht.

KOMMENTAR

» Ein Computerspiel, in dem man als Insekt den Spieß mal umdrehen und seinen größten Feind, den Kammerjäger, jagen kann, sollte eigentlich Stoff für jede Menge witzige Ideen bieten. Was davon in Banzai Bug Eingang gefunden hat, ist allerdings dann doch etwas mager. Auch die nicht mehr ganz zeitgemäße technische Umsetzung und häufige Wiederholungen im Gameplay nagen an der Langzeitmotivation. Fazit: So aufregend, wie ich es mir vorgestellt habe, ist das Käferleben dann doch nicht. «

Menschenfreie Zone!

Nein, die monumentalen Fleischberge haben sich auch noch allerlei Gemeinheiten einfallen lassen, um Ihnen das Leben in ihrer Nähe zu madig wie möglich zu machen: Von fliegenden Roboterinsekten, den sogenannten Angriffsspuckern, über statische Spuckkanonen verschiedenen Kalibers bis hin zu den unberechenbaren Bombern bieten die Menschen alles auf, was einem kleinen Käfer wehtun kann.

Doch nun blasen die Insekten zum Gegenangriff: Sie planen den Bau des Stinkulators, einer Maschine, die so widerlich ist, daß es kein Mensch lange in ihrer Nähe aushält. Um diese Superwaffe fertigzustellen, bedarf es allerdings noch einer Reihe an Zutaten, die der waghalsige Banzai Bug aus acht Räumen des Hauses besorgen muß: Streichhölzer, Ohrenschmalz, übel riechenden Käse u.v.m. Da die Accessoires meist nicht so ohne weiteres zugänglich sind, muß sich Banzai erst die Bahn freikämpfen und sich feindlicher Angriffe mit Spuckattacken oder Schlägen erwehren. Wenn er Glück hat, kann er unterwegs auch Bomben einsammeln und diese gegen den Feind einsetzen. Die verschiedenen Aufgaben, die einem der pummelige Poolio für jeden Level stellt, sind durchaus witzig und abwechslungsreich, in der Umsetzung zeigen sich jedoch diverse Schwächen: Wenn es beispielsweise gilt, fünf Streichhölzer zum Luftschacht zu transportieren, man aber immer nur eines tragen kann, macht sich spätestens beim dritten Durchlauf Langeweile breit. Da man zudem nur über eine begrenzte Anzahl von Leben verfügt und man mitten im Level nicht abspeichern kann, heißt es, ein und dieselbe Prozedur unter Umständen x-mal zu wiederholen. Die 3D-Grafik von Banzai Bug wirkt mit ihren bonbonbunten, wenig texturierten Polygonen ziemlich eigenwillig, kann aber u. a. aufgrund der hölzernen Animation der Titelfigur und der zuweilen recht unglücklich gewählten, unübersichtlichen Perspektiven beim heutigen Stand der Technik nicht mehr ganz überzeugen. Gesteuert wird Banzai per Joystick oder Keyboard, wobei sich mit letzterem - trotz der ebenfalls etwas gewöhnungsbedürftigen Tastaturbelegung - wesentlich genauere Flug- und Schußmanöver durchführen lassen.

Herbert Aichinger



Die gerenderten Cut-Scenes warten mit witzigen Einfällen auf.



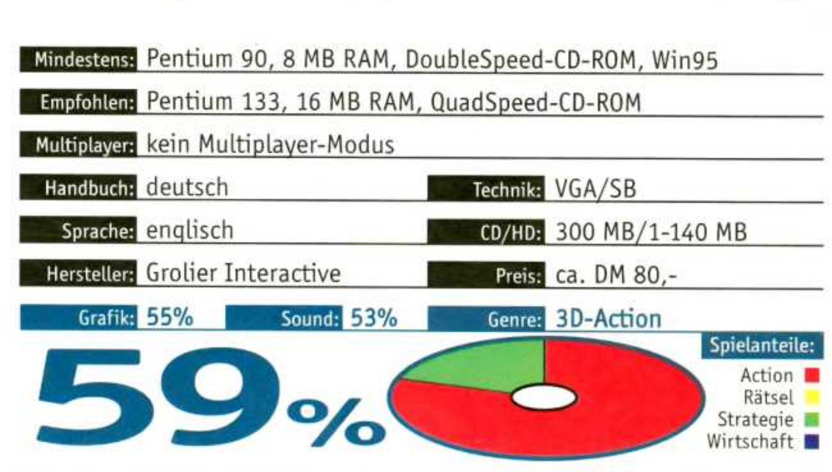
Eines der Highlights von Banzai Bug: die Win95-Online-Hilfe.



In Muttis Küche finden sich Käsestücke für den Stinkulator.

Mindestens:	Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	kein Multiplayer-Modus		
Handbuch:	deutsch	Technik:	VGA/SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	300 MB/1-140 MB
Hersteller:	Grolier Interactive	Preis:	ca. DM 80,-

Grafik: 55% Sound: 53% Genre: 3D-Action



» Insektoide 3D-Kost ohne spielerische Innovationen «

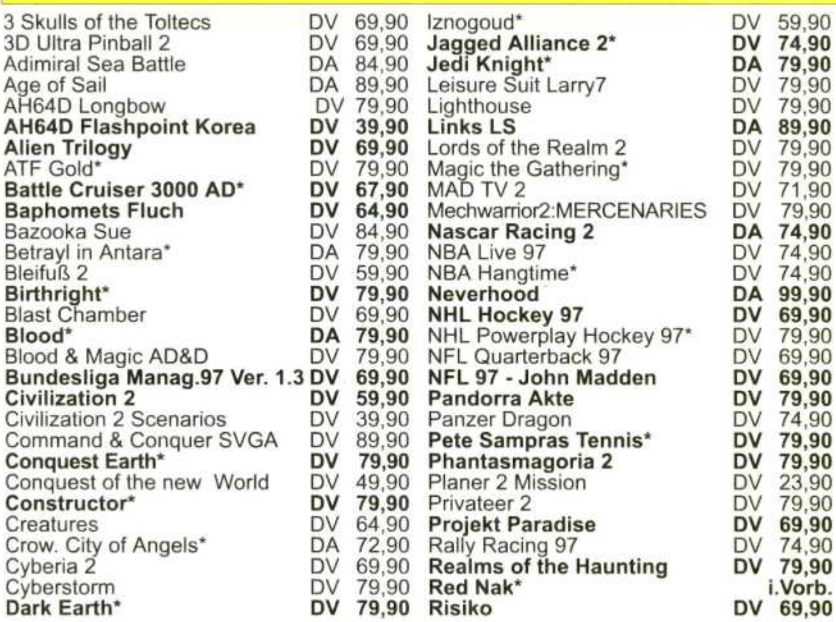
06131 - 37 55 77

Mo-Fr. 09.30-19.30 Uhr

Fax 06131 - 37 55 79 T-Online *soco#



http://www.softwarecompany.de



Titel		Preis	Titel		Preis
3 Skulls of the Toltecs	DV	69,90	Iznogoud*	DV	59,90
3D Ultra Pinball 2	DV	69,90	**Jagged Alliance 2***	DV	74,90
Adimiral Sea Battle	DA	84,90	**Jedi Knight***	DA	79,90
Age of Sail	DA	89,90	Leisure Suit Larry7	DV	79,90
AH64D Longbow	DV	79,90	Lighthouse	DV	79,90
AH64D Flashpoint Korea	DV	39,90	**Links LS**	DA	89,90
Alien Trilogy	DV	69,90	Lords of the Realm 2	DV	79,90
ATF Gold*	DV	79,90	Magic the Gathering*	DV	79,90
Battle Cruiser 3000 AD*	DV	67,90	MAD TV 2	DV	71,90
Baphomets Fluch	DV	64,90	Mechwarrior2:MERCENARIES	DV	79,90
Bazooka Sue	DV	84,90	**Nascar Racing 2**	DA	74,90
Betrayl in Antara*	DA	79,90	NBA Live 97	DV	74,90
Bleifuß 2	DV	59,90	NBA Hangtime*	DV	74,90
Birthright*	DV	79,90	**Neverhood**	DA	99,90
Blast Chamber	DV	69,90	**NHL Hockey 97**	DV	69,90
Blood*	DA	79,90	NHL Powerplay Hockey 97*	DV	79,90
Blood & Magic AD&D	DV	79,90	NFL Quarterback 97	DV	69,90
Bundesliga Manag.97 Ver. 1.3	DV	69,90	**NFL 97 - John Madden**	DV	69,90
Civilization 2	DV	59,90	**Pandorra Akte**	DV	79,90
Civilization 2 Scenarios	DV	39,90	Panzer Dragon	DV	74,90
Command & Conquer SVGA	DV	89,90	**Pete Sampras Tennis***	DV	79,90
Conquest Earth*	DV	79,90	**Phantasmagoria 2**	DV	79,90
Conquest of the new World	DV	49,90	Planer 2 Mission	DV	23,90
Constructor*	DV	79,90	Privateer 2	DV	79,90
Creatures	DV	64,90	**Projekt Paradise**	DV	69,90
Crow. City of Angels*	DA	72,90	Rally Racing 97	DV	74,90
Cyberia 2	DV	69,90	**Realms of the Haunting**	DV	79,90
Cyberstorm	DV	79,90	**Red Nak***		i.Vorb.
Dark Earth*	DV	79,90	**Risiko**	DV	69,90

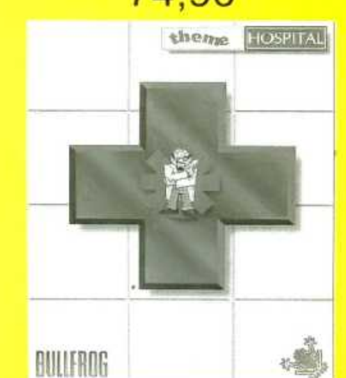
Mission: Gegenangriff 27,90

inklusive Mausmatte



Alarmstufe Rot und kein Ende in Sicht!

Theme Hospital 74,90



Für Alle, die schon immer Doktor spielen wollten!



CC2 Alarmstufe Rot	84,90
Daggerfall DV*	69,90
Diablo	74,90
Dominion*	74,90
Extreme Assault*	69,90
Formel 1*	84,90
Need for Speed 2*	79,90
Master of Orion 2	79,90
Moto Racer*	74,90



MDK 74,90

Ascendency	29,90
ATF-Nato Fighters	19,90
Fifa Soccer 96	29,90
Gene wars-DV	39,90
Lost Vikings*	29,90
Magic Carpet 1inkl.2	29,90
Privateer 1	14,90
Syndicate wars-DV	39,90
Terminator Skynet	39,90
Time Commando	39,90



Titel		Preis	Titel		Preis
Dark Reign: Future of war*	DV	79,90	Rückkehr nach Krondor*	DV	79,90
Dawn of Darkness*	DV	79,90	**Schleichfahrt**	DV	69,90
Deadlock	DV	79,90	Schwarze Auge 3	DV	34,90
Demonworld*	DV	69,90	Sega Rally	DV	69,90
Descent 2	DA	49,90	Shattered Steel	DV	49,90
Descent to Undermountain*	DA	79,90	Sherlock Holmes-Täto.Rose	DV	74,90
Destruction Derby 2	DV	69,90	Siedler 2	DV	69,90
Die Fugger 2	DV	49,90			
Die gr. Schlacht i.d. Ardennen	DV	69,90			
Die gr. Schlacht u. Gettysburg	DV	69,90			
Die gr. Schlacht um Waterloo	DV	69,90			
Die gr. Schlacht um Shilo*	DV	69,90	Silent Hunter	DV	69,90
Down in the Dumps	DV	69,90	**Stadt der verlorenen Kinder**	DV	79,90
Earthsiege 2	DV	49,90	**Starcraft***	DV	79,90
Ecstatica 2*	DV	74,90	Star General	DV	69,90
Elisabeth I.	DV	69,90	Star Trek - Academy	DV	39,90
Eurofighter 2000 inkl. Tact-Com	DV	81,90	**Star Trek - Borg**	DV	52,90
F1 Grand Prix 2	DV	79,90	**Star Trek - Starfleet Acad.***	DV	69,90
F1 Grand Prix 2 Perfekt	DV	29,90	Star Trek - Warrior Set	DV	69,90
F1 Grand Prix 2 Training	DV	29,90	**Steel Phanter 2**	DV	79,90
F22 Lightning 2	DV	79,90	**Stratosphere***	DV	79,90
Fifa Soccer 97	DV	74,90	Timelapse	DV	79,90
Flightsimulator 6.0	DV	99,90	**Titanic***	DV	69,90
Flying Corps	DV	81,90	**Tomb Raider**	DV	64,90
Flottenmanöver	DV	74,90	Toonstruck	DV	69,90
Gabriel Knight 2	DV	67,90			
Grand Prix Manager 2	DV	81,90	Warcraft 2 Edt. inkl. ExpSet	DV	79,90
G-Nome*	DV	69,90	Wing Commander 4	DV	54,90
Have a nice day	DV	62,90	**Wing Command. Krilrathi Saga***	DV	54,90
Heroes of Might & Magic 2	DV	74,90	**Wipe Out 2097***	DV	74,90
Hexagon Kartell	DV	67,90	Wizardry Gold	DV	74,90
Holiday Island	DV	69,90	**Wizardry Nemesis***	DV	74,90
Hunter Hunted	DV	79,90	**X-Wing vs. T-Fighter***	DV	79,90
Interstate 76*	DV	79,90	Z	DV	69,90

Wir führen auch Lösungshefte, Playstation, Nintendo 64 und Zubehör. Level-CD's zu vielen Spielen ab DM 14,90.

Große Spiele für kleines Geld!

Titel		Preis	Titel		Preis
Albion	DV	29,90	**Pitfall**	DV	29,90
Anvil of Dawn	DV	29,90	Pizza Connection	DV	19,90
Bernhard Langer Golf*	DV	29,90	Pro Pinball The Web	DV	25,90
Bundesliga Manager Pro.	DV	19,90	Railroad Tycoon Deluxe	DV	24,90
Colonization	DV	24,90	**Rebel Assault 2**	DV	49,90
			Shanghai-Great Moments	DV	24,90
Crusader: No Regret	DV	39,90	Simon 1	DV	24,90
Der Reeder	DV	14,90	Simon 2	DV	29,90
Destruction Derby	DV	29,90	Shivers	DV	19,90
Die Siedler 1	DV	29,90	**Sim Ant**	DV	24,90
Die Siedler 2 Mission	DV	29,90	**Sim Earth**	DV	24,90
Discworld	DV	29,90	**Sim Farm**	DV	24,90
Dungeonmaster 2	DV	29,90	Space Quest 6*	DV	24,90
Earthworm Jim WIN 95	DV	32,90	Star Trek-Deep Space 9	DA	29,90
Evocation	DV	29,90	Star Trek-Final Unity	DV	39,90
Fantasy General	DV	29,90	Steel Phanter	DV	29,90
Grand Prix Manager	DV	29,90	Stonekeep	DV	34,90
Head to Head*	DV	29,90	**Teamchef**	DV	19,90
Heroes of Might & Magic	DV	29,90	**The Dig**	DV	49,90
Indy Car 2	DV	34,90	Theme Park Classic	DV	29,90
Jagged Alliance	DV	29,90	Tilt	DV	24,90
Kings Quest 7*	DV	24,90	**Torins Passage**	DV	19,90
Larry 6	DV	24,90	UFO	DV	24,90
Little Big Adv.	DV	29,90	**Ultra Pinball 1**	DV	24,90
Mechwarrior 2	DV	29,90	Vollgas	DV	29,90
Mega Race 2	DV	29,90	**Warcraft 1**	DA	24,90
Might&Magic Triologie	DV	39,90	Wing Commander 3	DV	34,90
Outpost*	DV	24,90	**Woodruf**	DV	21,90
PGA Euro Data Nippenburg	DV	39,90	**Worms**	DV	29,90
PGA Euro Data Oxfordshire	DV	39,90	**X-Com: Terror from the Deep**	DV	27,90
Pirates Gold	DV	24,90	X-Wing inkl. Mission	DV	29,90

Gamestore Frankfurt Höchst

MTZ
BAB 66
Königsteiner Straße
Hospitalstr.
Gerlachstr.

Königsteiner Str./ Ecke Gerlachstr.

Gamestore Frankfurt Ostend



Friedberger Anlage 1-3 in der Zoo-Passage

Megastore Mainz/Wiesbaden

BAB 643
RHEIN
AB MZ Mombach
Richtung Innenstadt
ab sofort
Saarstr.
40

Mombacher Str. 38 / Mainz

Lösungshefte!

Afterlife
Albion
Alone in the Dark 1+2
Anvil of Dawn
Ascendancy
Baphomet's Fluch
Blazing Dragons
Caesar 2
Chronicles of the sword
Civilisation 2
Crusader-No Regret
Deadly Games
Death Gate
Discworld 1+2
Fable
Fade to Black
Fugger 2
Gene Machine
Golden Gate Killer
Lands of Lore 1
Lighthouse
Myst
Pandora Akte
Phantasmagoria
Sherlock Holmes 2
Siedler 2
Simon the Sorcerer 2
Stonekeep
Toonstruck
Tomb Raider
Time Commando
Wing Commander 4
Z
Zork Nemesis

Preise sind Versandpreis. ALLE WEITEREN SPIELE auf ANFRAGE! DV=Dt.Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl.Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,00 Versandwert (Software) portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. DM 3,00 NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Software-Company ist ein Markenzeichen der I.S.A. Interactive Software Agency Gesellschaft zum Handel und Vertrieb von Software, Hardware und EDV-Zubehör mbH, Gerlachstr. 40, 65929 Frankfurt.

Isnogud • Jump & Run

NERVENKRISEN

Jeder, der mal mit Comics in Berührung gekommen ist, kennt die Geschichten um den Großwesir Isnogud, der um jeden Preis der Welt „Kalif anstelle des Kalifen" werden will. Bei so viel Popularität war es fast unvermeidbar, daß Isnogud seinen Frust auch auf dem Spiele-PC herausläßt.



Sämtliche Charaktere wurden hübsch gerendert und passen sich recht harmonisch in die farbenfrohen Level-Hintergründe ein.



Meist muß vor dem Verlassen des Levels einen Schalter betätigen.


Im Intro schreit Isnogud dem Spieler seinen Frust entgegen.

Nachdem es Isnogud in zwei Dutzend Comic-Bänden nicht gelungen ist, seine Machtgier zu stillen, können Sie ihm nun zum Kalifen-Amt verhelfen, indem Sie sich durch vier Welten mit insgesamt 15 Levels kämpfen. Doch bereits das Handbuch warnt: „...welche Mühen und Schicksalsschläge auch immer auf Sie warten, Sie werden Ihr Ziel nur erreichen, wenn Sie die Hoffnung nie aufgeben..."
In der Tat verlangt Ihnen Isnogud auch schon auf dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade ein beachtliches Maß an Beharrlichkeit ab, und wer Erfolg haben will, muß sich nicht nur mit Gegnern, sondern auch mit den Widrigkeiten des Programms herumschlagen.

Endlich Kalif?!

Zunächst gilt es, im Rahmen eines sehr knappen Zeitlimits eine bestimmte Menge Geld einzusammeln, um sich den Zugang zum nächsten Level zu erkaufen. Dabei bekommt Isnogud natürlich Ärger mit den unterschiedlichsten Gegnern, die sich mit Vorliebe an den Stellen postieren, an denen ihnen der Held mangels Bewegungsfreiheit kaum entrinnen kann. Um sich seiner Haut zu erwehren oder auch mal Schalter in höherliegenden Ebenen zu erreichen, muß Isnogud seine körperliche Ausdauer durch permanentes Springen, Ducken und Laufen unter Beweis stellen. Jeder Zusammenstoß, jeder Schlag und jeder größere Sturz entziehen dem Großwesir Lebensenergie, so daß er die in allen Leveln verteilten Heiltränke und Extraleben bitter nötig hat. Zuweilen finden sich auch Bomben oder Dynamitstangen, mit denen Isnogud seine Gegner bewerfen kann.
Man dirigiert Isnogud entweder via Joypad (empfohlen) oder per Tastatur durch die Levels, wobei sich die ungewöhnliche Tastenbelegung zusätzlich erschwerend auf den Spielverlauf auswirkt.

Herbert Aichinger



Bei seinen Abenteuern bekommt es Isnogud nicht nur mit starken Gegnern zu tun, sondern muß auch gegen das Zeitlimit ankämpfen.

KOMMENTAR



» Wer sich in diesem Programm wirklich bis zum Ende durchbeißen will, muß zweifellos über eine ähnlich unerschütterliche Willenskraft verfügen wie der griesgrämige Isnogud. Nur so ist man in der Lage, die vielen unfairen Stellen des Spiels zu tolerieren und nach jedem Game Over wie ein Stehaufmännchen frisch gestärkt von neuem das Kalifen-Amt anzustreben. «

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	kein Multiplayer-Modus		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	276 MB/18 MB
Hersteller:	Microids	Preis:	ca. DM 100,-

Grafik: 72% | Sound: 68% | Genre: Jump & Run

61%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Harte Geduldsprobe für Comic-Freaks** «



DIE NEUE SPACE-WIRTSCHAFTSSIMULATION FÜR PC AUF CD-ROM
GAZILLONAIRE
Deluxe
Kein interaktiver Spielfilm!
Kein Dolby-Surround-Stereo!
Keine 128bit -Raytracings!
Aber:
Extrem spielbar!
AUCH VON MAGELLAN:
SPLITTERWELTEN
DEMNÄCHST VON MAGELLAN:
KAPITALISM DELUXE
DIE GALAXIE VON GOGG. DEIN RAUM-
SCHIFF IST MIT 100-TONNEN LAVALAM-
PEN BELADEN. VERKAUF' DEINE LADUNG,
MACHE COOLEN GEWINN UND VERDIEN'
DEINE ERSTE MILLION KUBARS VOR
DEINEN KRÖTENGESICHTIGEN, EIDECHS-
KÖPFIGEN KONKURRENTEN.
KANNST DU DIE WIRTSCHAFTLICHE
DOMINANZ IN DER GALAXIS AN DICH
REISSEN? O.K., DANN HAST DU, WAS ES
BRAUCHT, UM EIN GAZILLIONÄR ZU WER-
DEN.
Tel: 089 - 614 50 614
Fax 089 - 614 50 610
Händleranfragen erwünscht
Magellan
Magellan Intertainment ist ein Label der Magellan Consulting Neue Medien GmbH • Wallbergstr. 5 • 82024 Taufkirchen

Koala Lumpur • Adventure

FUN-ZEN

Broderbund, die mit ihrer Rätsel-Diashow Myst auf recht meditativen Pfaden wandelten, beschreiten mit dem spaßigen Cartoon-Adventure Koala Lumpur völlig neue Wege. Völlig neu? Nein, denn der Titelheld des aktuellen Programms ist fernöstlichen Weisheiten zugetan und ergeht sich gerne in kryptischen Sprüchen.



Der kleine Koala Lumpur ist auch in der kniffligsten Situation nie um einen weisen Spruch verlegen.

Nicht zu fassen: Das kleine, quirlige Koalabärchen Lumpur mit dem flotten Fes auf dem Kopf ist ein Zen-Meister und mit allen esoterischen Wassern gewaschen! Dennoch hätte es beinahe versehentlich die sogenannte Comedy Apocalypse ausgelöst. Ella Mental, das höchste Wesen, beauftragt Koala daraufhin, diese Katastrophe für alle Zeiten zu verhindern, indem er die Einzelteile der verlorenen Schriftrolle mit den Cartoon-Prophezeiungen in seinen Besitz bringt und wieder zusammenfügt. Allein fühlt sich Koala jedoch der Aufgabe nicht gewachsen, und so beginnt er seine Reise zunächst mit einer findigen Fliege, mit der zusammen er den Science-Hund Dingo aufstöbern muß.



Spektakuläre Zeichentrick-Zwischensequenzen bietet Koala Lumpur zuhauf.

Koala in Wonderland

Nachdem es gelungen ist, den großmäuligen alten Haudegen aus seinem Versteck hervorzuholen, machen sich die drei auf, um in drei surrealistischen Welten abgefahrene Abenteuer zu erleben und skurrile Charaktere zu treffen.

Sowohl optisch als auch akustisch präsentiert sich Koala Lumpur als ein äußerst abwechslungsreiches Feuerwerk der Phantasie. Die Cartoon-Grafik steht einem Zeichentrickfilm in nichts nach und bietet neben witzigen Animationen auch absolut flüssiges 360°-Rundum-Scrolling. Wer Koala Lumpur jedoch richtig genießen will, sollte über sehr gute Englischkenntnisse verfügen und sich möglichst auch ein wenig in die angelsächsische Lebensart hineindenken können. Nur so hat man nämlich etwas von den feinsinnigen Wortspielen und weiß die pikante Charakter-Konstellation mit dem asiatischen Weisen Koala und Dingo, dem rüpelhaft dreinfahrenden Vertreter der westlichen Welt, richtig zu schätzen. Bei diversen Rätseln muß der Spieler außerdem über eine gehörige Portion Geduld verfügen, um beispielsweise den richtigen Weg durch ein Röhren-Labyrinth zu finden oder den Passcode eines Computers zu knacken. Als sehr intuitiv und in kürzester Zeit beherrschbar erweist sich das Benutzer-Interface: Der Spieler steuert per Maus die Fliege Fly, die dem Koalabären auf seinem fliegenden Teppich den Weg weist und den Kumpanen auch mal aus der Patsche hilft. Koalas Fes fungiert als Inventory, das praktischerweise immer nur die für den jeweils aktuellen Spielabschnitt nötigen Items enthält.

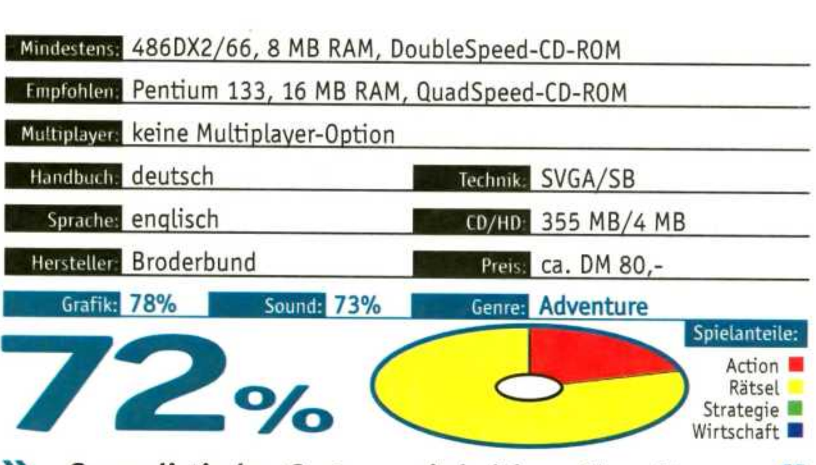
Herbert Aichinger



In den Labyrinthen des Land of Lost Things sehen auch die drei Abenteurer manchmal reichlich verloren aus.

KOMMENTAR

» Viele deutsche User werden sicherlich Schwierigkeiten haben, zu diesem hervorragenden Programm den „richtigen Draht" zu finden. Eigentlich schade, denn Koala Lumpur bietet alles, was ein gutes Adventure braucht: ausgeprägte Charaktere, durchdachte Puzzles, Genüsse für Aug´ und Ohr sowie eine Steuerung, die wirklich kinderleicht zu handhaben ist. «



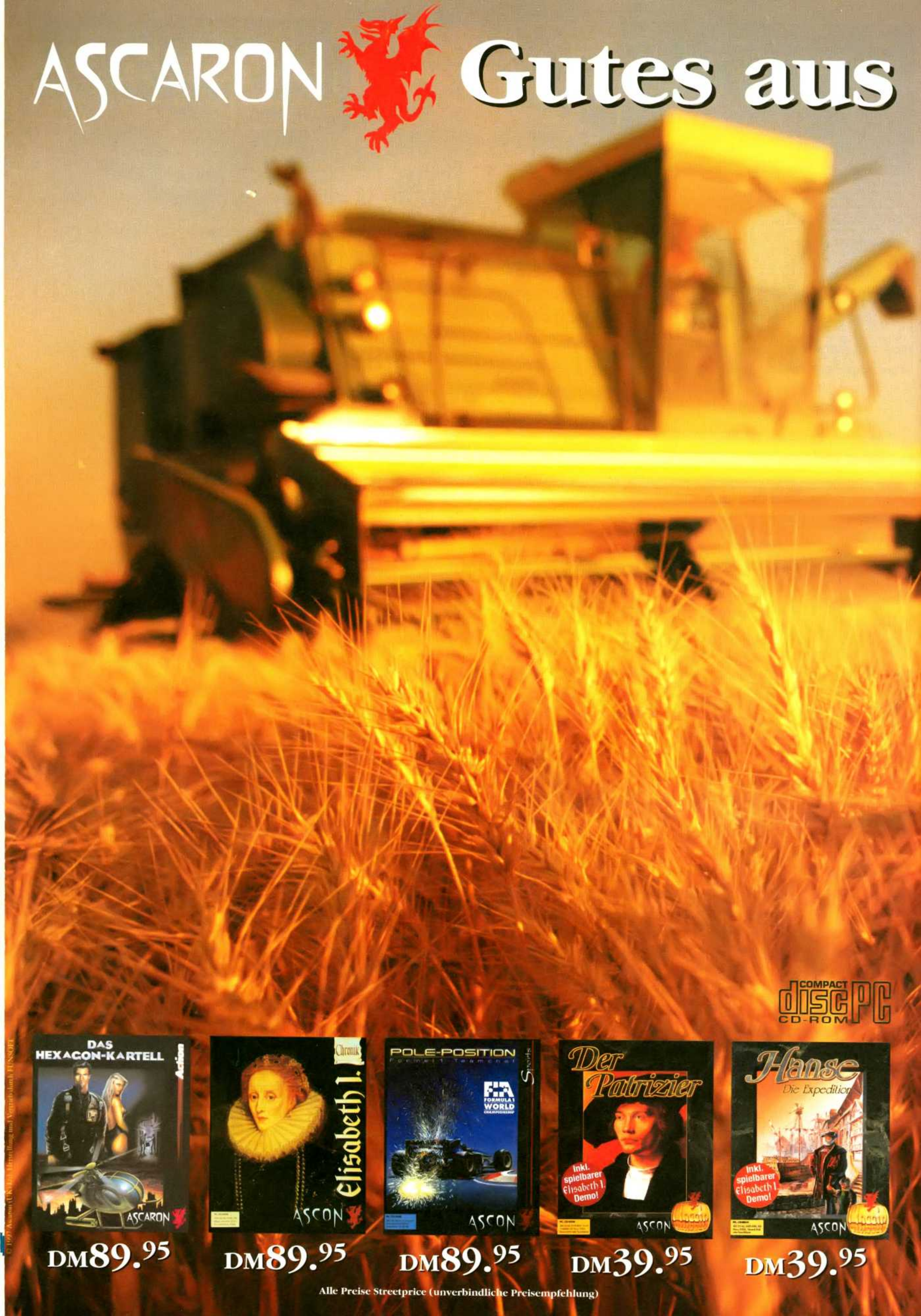
Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	355 MB/4 MB
Hersteller:	Broderbund	Preis:	ca. DM 80,-

Grafik: 78% | Sound: 73% | Genre: Adventure

72%

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Surrealistischer Cartoon mit kultigen Charakteren* «


ASCARON
Gutes aus
COMPACT disc PC CD-ROM
DAS HEXACON-KARTELL
Action
ASCARON
DM89.95
Chronik
Elisabeth I.
ASCON
DM89.95
POLE-POSITION
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
ASCON
DM89.95
Der Patrizier
Inkl. spielbarer Elisabeth I. Demo!
ASCON
DM39.95
Hanse
Die Expedition
Inkl. spielbarer Elisabeth I. Demo!
ASCON
DM39.95
Alle Preise Streetprice (unverbindliche Preisempfehlung)

deutschen Landen!



HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM

FUNSOFT

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

ASCARON

SPIELERFORUM



GESUCHT!

DER COMMAND & CONQUER 2 - STRATEGE

Westwood hat es mit Command & Conquer 2 - Alarmstufe Rot erneut geschafft, einen Volltreffer zu landen. Grund genug für uns, einmal nachzuhaken, wie gut Sie wirklich sind. PC Action sucht in Zusammenarbeit mit Westwood und Virgin die besten C&C2 - Spieler Deutschlands. Also ran an die Mäuse und fleißig Gold gesammelt, denn am Ende kann es nur EINEN geben!

DER PREIS

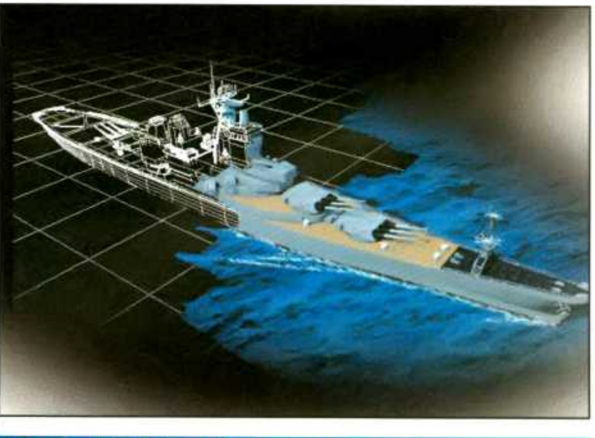
Westwood STUDIOS — Virgin INTERACTIVE entertainment

Wer am Ende des Wettbewerbs die höchste Wertung für sich beanspruchen kann, erhält als Gewinn DAS GROSSE VIRGIN SPIELE-ABO! Ein Jahr lang bekommen Sie jeden Monat eines der exzellenten PC-Spiele des Hamburger Publishers frei Haus. Viel Spaß beim Aufbau Ihres Imperiums!

Durch die verschiedenen Einheitentypen weisen sowohl die Sowjets als auch die Alliierten in Alarmstufe Rot ihre Vor- und Nachteile auf. Die Stärke der Alliierten liegt eindeutig bei den Seestreitkräften. Mit dem Gap-Generator besitzen sie außerdem hervorragende Tarneigenschaften. Haben Sie schon einmal versucht, einen Kreuzer mit Hilfe der Chrono-sphäre direkt in den Teich vor der Basis Ihres Gegners zu beamen? Die Stärke der Sowjets liegt in der Luft. Kaum etwas ist einem gut ausgebauten MIG-Geschwader über längere Zeit gewachsen. Außerdem verfügen die Russen mit dem Mammut-Panzer in Kombination mit V2-Raketen über die perfekte Erstschlag-Waffe zu Land. Aufgrund der verschiedenen Eigenschaften und der unterschiedlichen Spielanforderungen, die sich daraus ergeben, haben wir uns für einen Spielmodus entschieden, der Ihre Fähigkeiten im Umgang mit beiden Seiten überprüft.

Der Spiel-Modus

Sie können uns beweisen, daß Sie zu den besten C&C-Strategen Deutschlands gehören. Dazu müssen Sie die jeweils letzten Levels der Alliierten und Sowjets, also die beiden 14. Missionen, durchspielen und kurz vor der Zerstörung der letzten Einheit des Gegners abspeichern, damit wir Ihre Vorgehensweise nachvollziehen können. Bitte schreiben Sie anschließend Ihre beiden Punktewertungen, die für die Bewältigung der Levels vom Programm vergeben werden, gut lesbar zusammen mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift auf das Etikett einer Diskette. Kopieren Sie nun Ihre Spielstände von Ihrer Festplatte auf diese Diskette und senden Sie diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Adresse.



Levels auf der CD-ROM

Neue Multiplayer-Szenarien zu Alarmstufe Rot finden Sie jeden Monat auf unserer Cover-CD-ROM!

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß wird von uns einen Monat vor Ende des Wettbewerb-Zeitraumes auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können grundsätzlich nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Senden Sie bitte Ihre Disketten an den:

COMPUTEC VERLAG
Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum - C&C 2
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

BISHERIGE ERGEBNISSE

	Alliierte	Sowjets	Gesamt
1. Alexander Kammerzel, Freilassing	86.208	22.529	108.937 Punkte
2. Jan Schlüngel, Bünde	49.765	57.399	107.164 Punkte
3. Marcel Schwanke, Saalfeld	69.415	36.407	105.822 Punkte
4. Frank Ziarno, Eisenhüttenstadt	62.228	36.958	99.186 Punkte
5. Steffen Poetsch, Paderborn	54.355	39.476	93.831 Punkte
6. Frank Demisch, Spremberg	35.645	51.200	86.845 Punkte
7. Jens Schübel, Erfurt	50.763	35.965	86.728 Punkte
8. Jörn Etter, Neulingen	53.482	30.211	83.693 Punkte
9. Thomas Meyer, G.M.Hütte	37.686	45.153	82.839 Punkte
10. Miguel Navarro, Bremen	49.451	29.875	79.326 Punkte



Levels auf der CD-ROM
Auf unserer Cover-CD-ROM finden Sie in der Spiele-Tools-Rubrik jeden Monat neue Levels zu Z!

GENERAL ZED

SPIELERFORUM

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für den Wettbewerb wird von uns einen Monat vor Beendigung auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Computec Verlag • Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum - General Zed
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

DER PREIS

The BITMAP BROTHERS
WARNER INTERACTIVE

Wer am Ende des Wettbewerbs die meisten Punkte auf seinem Konto verbuchen kann, wird von uns offiziell zum General Zed gekürt und erhält exklusiv
DAS GROSSE WARNER INTERACTIVE SPIELE-ABO!
Als General Zed steht dem Sieger ein Jahr lang jedes neue Spiel aus der Warner-Kollektion zu. Jetzt wünschen wir nur noch ein scharfes Auge und eine schnelle Maus!

Sie haben die Strategie-KI der Bitmap Brothers mehrfach besiegt? Commander Zod halten Sie für Ihren besten Kumpel? Okay, dann versuchen Sie doch einmal, unsere Savegames auf der Cover-CD-ROM zu lösen. Wir suchen nämlich Deutschlands beste Z-Feldherren und werden in Kürze den deutschen General Zed küren.

IN EIGENER SACHE

Jeder Spielstand wird von uns geprüft und geladen. Gepatchte Spielstände führen dabei generell zum Absturz. Versuchen Sie es also erst gar nicht und spielen Sie so ehrlich wie die Teilnehmer in unserer Top-Liste. Danke!

Der Spiel-Modus

Im Bereich Spieleforum der Cover-CD-ROM (Menüpunkt 4) finden Sie zwei Savegames zur deutschen Version von Z. Folgen Sie dort den Anweisungen auf dem Bildschirm, um sie in das Installationsverzeichnis von Z zu installieren. Danach können Sie beide Levels über die Option „Spiel laden" starten. Der Level für unseren Wettbewerb findet sich auf Speicherposition 9 und heißt „PC Action 1". Den anderen gibt´s als Bonus dazu. Die Aufgabenstellung zur Teilnahme am Wettbewerb ist wie folgt:

- Laden Sie das Savegame mit dem Namen PC Action 1 (Position 9).
- Spielen Sie den Level bis zum Ende (natürlich so verlustarm und schnell wie möglich).
- Kurz bevor das gegenerische Fort in Flammen aufgeht, speichern Sie ab.
- Spielen Sie den Level zu Fnde und notieren Sie sich die Zeit und die Anzahl Ihrer Verluste.
- Kopieren Sie das Savegame aus dem Z-Verzeichnis (Save?.z) auf eine Diskette.
- Beschriften Sie den Diskettenaufkleber mit Kennwort, Namen, Anschrift und Ihrer genauen Zeit sowie den Verlusten, und senden Sie die Diskette an die Adresse im Kasten Teilnahmebedingungen.

WANDEL DER ZEIT

Da Warner Interactive Deutschland mittlerweile von GT Interactive übernommen wurde, mußten wir den Preis kurzfristig ändern. Jetzt geht es also um ein Spiele-Abo von GT Interactive. Wir bitten um Ihr Verständnis.

PC Action sucht den General Zed

Dies ist die Karte des Levels für unseren General Zed-Wettbewerb. Wer hier mit der besten Punktezahl ins gegnerische Fort marschiert, kann ganz groß absahnen.

BISHERIGE ERGEBNISSE

		Zeit	Verluste
1.	Thorsten Deeken, Garbsen	1:56 Min.	1
2.	Christian Krumpholz, Kyritz	1:57	0
3.	Udo Voges, Beckum	1:58	1
4.	Carsten Bredauger, Duisburg	2:04	0
5.	Michele Maggi, Maintal	2:12	1
6.	Thomas Albrecht, Gelbelsee	2:20	0
7.	Martin Link, Braunschweig	2:20	2
8.	Jürgen Geier, Georgensgmünd	2:22	2
9.	Klaus Janssen, Xanten	2:25	0
10.	Christoph Kubasch, Goda	2:26	0

DIE FORMEL 1 WELTMEISTERSCHAFT

SPIELERFORUM

PC Action ruft zusammen mit MicroProse zur großen Formel 1-Fahrer-Weltmeisterschaft auf. Wir suchen den besten Rennfahrer aller Strecken der Edel-Simulation F1 Grand Prix 2. Zu gewinnen gibt es einen Super-Preis.

Beachten Sie bitte die Hinweise auf Seite 91. Ab der nächsten Ausgabe gibt's wieder Setups!



DER PREIS

MICROPROSE

Der gekürte Weltmeister erhält
DAS GROSSE MICROPROSE SPIELE-ABO!
Ein Jahr lang bekommen Sie alle PC-Spiele des Gütersloher Publishers frei Haus. Die Wettbewerbszeit beläuft sich auf mindestens fünf Monate, so daß Sie genügend Zeit zur Verfügung haben, um auf jeder Strecke eine exzellente Zeit hinzulegen.

RENNERGEBNISSE

Brasilien, Interlagos

Platz	Zeit
1.Steven Schmiedel, Leipzig	1:13.476
2.Felix Salomon, Reichenau	1:13.576
3.Thomas Pelka, Oerlenbach	1:13.752
4.Christian Mönch, Calan	1:13.767
5.Michael Jöstel, Berg-Gladbach	1:13.940
6.Holger Weltscheck, Pfaffenhofen	1:13.987

Pacific, Aida

Platz	Zeit
1.Stefan Breunig, Eppstein	1:08.704
2.Bart Delnoye, Kerkrade	1:08.838
3.Uwe Heister, Mainz	1:08.869
4.Thomas Tometzki, Hamm	1:09.506
5.Holger Weltscheck, Pfaffenhofen	1:09.508
6.Felix Salomon, Reichenau	1:09.565

San Marino, Imola

Platz	Zeit
1.Christian Skuppe, Tettnang	1:17.775
2.Christian Mönch, Calan	1:18.551
3.Thomas Pelka, Oerlenbach	1:18.599
4.Stefan Breunig, Eppstein	1:18.879
5.Holger Weltscheck, Pfaffenhofen	1:18.887
6.Meinolf Gottbarth, Lippetal	1:19.018

Monaco

Platz	Zeit
1.Stefan Breunig, Eppstein	1:14.231
2.Josef Beyer, Köln	1:15.316
3.Michael Steinbach, Marburg	1:15.777
4.Christoph Zöller	1:16.298
5.Lukas Gebauer, Selm	1:16.383
6.Renato Janki, Davos-Dorf	1:16.641

Spanien, Barcelona

Platz	Zeit
1.Christian Mönch, Calan	1:18.367
2.Roberto Blanko, Lüneburg	1:18.863
3.Michael Steinbach, Marburg	1:18.873
4.Thomas Pelka, Oerlenbach	1:19.405
5.Bart Delnoye, Kerkrade	1:19.665
6.Stefan Breunig, Eppstein	1:19.746

Kanada, Gilles Villeneuve

Platz	Zeit
1.Christian Mönch, Calan	1:18.897
2.Sascha Heimhold, Oldenburg	1:19.216
3.Steven Schmiedel, Leipzig	1:19.253
4.Felix Salomon, Reichenau	1:19.777
5.Matthias Barth, Bretten	1:20.231
6.Thomas Pelka, Oerlenbach	1:20.271

Frankreich, Magny Cours

Platz	Zeit
1.Michael Steinbach, Marburg	1:14.490
2.Thomas Pelka, Oerlenbach	1:14.800
3.Felix Salomon, Reichenau	1:14.930
4.Stefan Breunig, Eppstein	1:15.050
5.Michael Wodzinski, Ratingen	1:15.168
6.Thomas Tometzki, Hamm	1:15.222

England, Silverstone

Platz	Zeit
1.Steven Schmiedel, Leipzig	1:22.473
2.Sascha Heimhold, Oldenburg	1:22.907
3.Felix Salomon, Reichenau	1:23.075
4.Bart Delnoye, Kerkrade	1:23.086
5.Adreas Piecha, Osnabrück	1:23.415
6.Holger Weltscheck, Pfaffenhofen	1:23.429

Deutschland, Hockenheim

Platz	Zeit
1.Stefan Breunig, Eppstein	1:39.757
2.Bart Delonye, Kerkrade	1:40.545
3.Uwe Heister, Mainz	1:40.932
4.Joachim Rauser, Leingarten	1:41.120
5.Lukas Gebauer, Selm	1:41.233
6.Murat Günay, Röthenbach	1:41.508

Ungarn, Hungaroring

Platz	Zeit
1.Lukas Gebauer, Selm	1:15.951
2.Felix Salomon, Reichenau	1:16.464
3.Bart Delonye, Kerkrade	1:16.635
4.Stefan Breunig, Eppstein	1:17.146
5.Malte Alpers, Aerzen	1:17.202
6.Norbert Gless, Köln	1:17.304

Belgien, Spa

Platz	Zeit
1.Steven Schmiedel, Leipzig	1:47.915
2.Stefan Breunig, Eppstein	1:48.291
3.Serdar Alas, Bremen	1:48.826
4.Thorsten Binder, Würschen	1:48.892
5.Thomas Hefele, Blaubeuren	1:49.070
6.Markus Klemmer, Koblenz	1:49.279

Italien, Monza

Platz	Zeit
1.Felix Salomon, Reichenau	1:20.332
2.Bart Delonye, Kerkrade	1:21.107
3.Christian Mönch, Calan	1:21.259
4.Thomas Hefele, Blaubeuren	1:21.319
5.Michael Jöstel, Berg. Gladbach	1:21.330
6.Holger Weltscheck, Pfaffenhofen	1:21.501

Portugal, Estoril

Platz	Zeit
1.Thomas Tometzki, Hamm	1:18.359
2.Felix Salomon, Reichenau	1:18.662
3.Stefan Breunig, Eppstein	1:18.824
4.Steven Schmiedel, Leipzig	1:18.915
5.Andre Landschulz, Berlin	1:18.993
6.Frank Rutke, Stadtallendorf	1:19.054

Europa, Jerez

Platz	Zeit
1.Andre Landschulz, Berlin	1:20.591
2.Steven Schmiedel, Leipzig	1:21.091
3.Lukas Gebauer, Selm	1:21.096
4.Christian Doß, Greifswald	1:21.235
5.Thomas Pelka, Oerlenbach	1:21.547
6.Stefan Breunig, Eppstein	1:21.658

Japan, Suzuka

Platz	Zeit
1.Steven Schmiedel, Leipzig	1:33.863
2.Bart Delonye, Kerkrade	1:34.538
3.Stefan Breunig, Eppstein	1:34.605
4.Christian Mönch, Calan	1:34.649
5.Udo Dankesreiter, Gundelf.	1:34.667
6.Christian Schulz, Cottbus	1:34.959

Adelaide, Australien

Platz	Zeit
1.Steven Schmiedel, Leipzig	1:12.802
2.Thomas Tometzki, Hamm	1:13.033
3.Christian Mönch, Calan	1:13.135
4.Thomas Pelka, Oerlenbach	1:13.337
5.Stefan Breunig, Eppstein	1:13.517
6.Malte Alpers, Aerzen	1:13.769

Der Spiel-Modus

Diesmal müssen Sie uns von jeder Strecke eine heiße Runde aus dem Qualifying oder Rennen zusenden, der Schwierigkeitsgrad ist egal. Um Betrügereien von vornherein auszuschließen, müssen Sie Ihr Setup, mit dem Sie Ihre schnelle Runde gefahren haben, ebenfalls auf dieser Diskette abspeichern. Wir registrieren alle eingehenden Rundenzeiten für jede der 16 Strecken und verteilen für die besten Zeiten WM-Punkte, wie Sie es von der Formel 1 gewohnt sind, d. h. der erste erhält 10 Punkte, der zweite 6, dann 4 usw. Weltmeister wird am Ende derjenige, der auf allen Strecken die meisten Punkte sammeln konnte. Bei Gleichstand entscheidet das Los. In die Wertung fließt jeder ein, der mindestens zwei Ergebnisse eingesandt hat. Mit der Teilnahme am Wettbewerb erteilen Sie uns die Genehmigung, Ihre Setups auf der Cover-CD-ROM veröffentlichen zu dürfen.

Ganz wichtig:

Aus organisatorischen Gründen müssen wir Sie bitten, für jede einzelne Strecke eine eigene Diskette einzuschicken. Folgende Angaben und Inhalte müssen uns vorliegen, damit Ihre Teilnahme am Wettbewerb gesichert ist:

Auf der Diskette:

1. eine heiße Runde für eine Strecke

2. das Setup, mit dem Sie diese Runde gefahren sind

Auf dem Diskettenaufkleber:

1. Ihre komplette Anschrift

2. der Name der Strecke, zu welcher Sie eine heiße Runde einsenden

3. Ihre genaue erzielte Zeit

Im Kasten Teilnahmebedingungen finden Sie noch einmal alle wichtigen Informationen und die Zusendeanschrift aufgeführt. Das Stichwort für diesen Wettbewerb lautet F1-Weltmeisterschaft. Und jetzt wünschen wir Ihnen viel Spaß mit F1 Grand Prix 2 und viele schnelle Runden!

ZWISCHENSTAND

Fahrer	Punkte
1.Stefan Breunig, Eppstein	66 Punkte
2.Steven Schmiedel, Leipzig	65 Punkte
3.Felix Salomon, Reichenau	52 Punkte
4.Christian Mönch, Calan	44 Punkte

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß wird von uns einen Monat vor Ende des Wettbewerb-Zeitraumes auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können grundsätzlich nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es gilt das Datum des Poststempels.
Mit der Teilnahme am Wettbewerb erteilen Sie uns die Genehmigung, Ihre Setups auf der Cover-CD-ROM veröffentlichen zu dürfen.
Senden Sie bitte Ihre Disketten an den:
COMPUTEC VERLAG • Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum-F1-Weltmeisterschaft
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
oder wählen Sie direkt:
0911/2872-160 (Abo-Service)
0911/2872-170 (Bestell-Service)
0911/2872-180 (Technik-Service)

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft

e-Mail: redaktion@pcaction.de

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christoph Holowaty,
Christian Müller

Leitende Redakteure
Christian Bigge, Alexander Geltenpoth, Christian Müller (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion
Herbert Aichinger

Redaktion CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Margit Koch

Auslandskorrespondent
Marc Scherer

Freie Mitarbeiter
Thilo Bayer (tib), Steffen Dralle (sd), Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter Gunn (pg), Raymond Kook (rk), Thomas Lorenz (tl), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Klaus Vill (kv), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw)

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Oliver Schneider, Hans Strobel

Werbeleiterin
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH Nürnberg

Titel © LucasArts

Abonnement
PC Action kostet im Jahres-Abonnement mit CD-ROM DM 89,- und mit Vollversion DM 168,-.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Die PC Action 06/97 erscheint am 21. Mai 1997

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Telefax: 09 11/2872-240
Telefon: 09 11/2872-140

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat 09 11/2872-141
Wolfgang Menne 09 11/2872-144

Disposition:
Tanja Kaiser 09 11/2872-140

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg

Telefax: 02 03/3 05 11 - 555
Telefon: 02 03/3 05 11 - 11

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer 02 03/3 05 11-551
Oliver Diemers 02 03/3 05 11-554
Thomas Diel 02 03/3 05 11-552

Disposition
Gisela Borsch 02 03/3 05 11-553

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9, gültig ab September 1996

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)
Verkaufte Auflage IV. Quartal 1996 103.748 Exemplare

HOTLINES

Firma	Telefon	Zeiten	Internet
Acclaim	02 11-5 23 32 22	24 Stunden am Tag	http://www.acclaimnation.com
Activision	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15°°-18°°	http://www.activision.com
Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15°°-18°°	-
Ascaron	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14°°-17°°	http://www.ascaron.com
Attic	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8°°-18°°	-
Blue Byte	02 08-4 50 88 88	Mo-Fr 15°°-19°°	http://www.bluebyte.de
BMG Interactive	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10°°-17°°	http://www.bmginteractive.de
Bomico	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15°°-18°°	http://www.bomico.de
Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 15°°-18°°	-
Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11°°-19°°	http://www.disney.com
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo-Fr 10°°-12°°, 14°°-17°°	http://www.ea.com
Funsoft	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15°°-18°°	http://www.funsoft-online.com
Greenwood Entertainment	02 34-9 32 05 55	Mo-Fr 15°°-18°°	http://www.funsoft-online.com
Ikarion	02 41-470 15 20	Mo, Do, Fr 15°°-18°°	http://www.ikarion.com
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo, Di, Do, Fr 15°°-18°°	http://www.infogrames.com
Konami	02 21-61 23 52	Mo-Fr 17°°-20°°	http://www.konami.com
Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15°°-18°°	-
MicroProse	0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14°°-17°°	http://www.microprose.com
Mindscape	02 08-89 92 41 24	Mo, Mi, Fr. 15°°-18°°	http://www.mindscape.com
Navigo	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13°°-18°°	-
NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15°°-18°°	http://www.info.co.at/neo
Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11°°-19°°	http://www.nintendo.com
Philips Media	0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15°°-18°°	http://www.philipsmedia.com
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9°°-19°°	http://www.psygnosis.com
Ravensburger Interactive	07 51-86 19 44	Mo-Do 16°°-19°°	http://www.ravensburger.de
Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10°°-18°°	http://www.sega.com
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9°°-19°°	http://www.sierra.com
Soft Enterprises	0 66 92-46 42	Di, Do 18°°-20°°	-
Software 2000	01 90-57 20 00	Mo-Fr 14°°-19°°	http://www.software2000.de
Starbyte Software	02 34-68 04 94	Mo 16°°-18°°	-
Ubi Soft	02 11-3 38 00 33	Mo-Fr 9°°-18°°	http://www.ubisoft.com
Viacom New Media	01 30-82 01 15	Mo-Fr 9°°-17°°	http://www.viacomnewmedia.com
Virgin	0 40-39 11 13	Mo-Do 14°°-18°°	http://www.vie.com
Warner Interactive	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15°°-18°°	-

Bei Fragen zu Spielen können wir Ihnen leider keinen Service anbieten. Bitte wenden Sie sich hierfür direkt an die entsprechenden Hotlines der Spiele-Hersteller. Bei Updates oder Bugfixes werden Sie oftmals auch im Internet fündig.

BESTSELLER CD-ROM



5 *Flight Simulator 6.0: Die Neuauflage des Microsoft-Klassikers spricht in erster Linie Realitäts-Fetischisten und entspannungsbedürftige Zeitgenossen an.*



7 *Master of Orion 2: Viele haben berechtigterweise auf die deutsche Version gewartet und dem Microprose-Strategiespiel gleich eine gute Plazierung beschert.*



16 *Lords of the Realm 2: Um zwei Plätze verbessert hat sich Sierras Mittelalter-Strategiespiel. Sicher haben einige die Ankündigung unserer Komplettlösung gelesen.*



20 *Creatures: Sie leben doch (noch)! Die Einzigartigkeit von Warner Interactives künstlichen Lebewesen spricht sich hoffentlich noch weiter herum.*

Platz		Titel	Hersteller
1	◆	**DSF Fußball Manager**	**Sierra**
2	◆	C&C Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin
3	▲	Diablo	Blizzard/Bomico
4	▼	Power F1	Domark/Eidos
5	▲	MS Flight Simulator 6.0	Microsoft
6	◆	Gold Games	Topware
7	✸	Master of Orion 2	MicroProse
8	▼	F1 Grand Prix 2	MicroProse
9	◆	Tomb Raider	Core Design/Eidos
10	▼	Die Siedler 2	Blue Byte
11	◆	MAX	Interplay/Acclaim
12	▼	Flying Corps	Empire/Koch Media
13	▼	Bundesliga Manager 97	Software 2000
14	▼	NBA Live 97	Electronic Arts
15	▲	FIFA 97	Electronic Arts
16	▲	Lords of the Realm 2	Sierra
17	◆	Bleifuß 2	Virgin
18	▼	Rayman	Ubi Soft
19	▼	Privateer - The Darkening	Origin/EA
20	▲	Creatures	Warner Interactive

*▼ = gefallen, ▲ = gestiegen, ✸ = Neueinstieg, ◆ = keine Veränderung

Quelle: Karstadt Charts

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

(in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure:
- Baphomets Fluch .... Virgin
- Das Rätsel des Master Lu .... Sanctuary Woods
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis ... LucasArts
- Normality .... Gremlin
- Simon the Sorcerer 2 ... Adventure Soft

Wirtschaftssimulation:
- Bundesliga Manager Hattrick .... Software 2000
- Capitalism .... Software 2000
- Elisabeth I. .... Ascon
- Hattrick .... Ikarion
- Theme Park .... Bullfrog

Action:
- MDK .... Shiny Entertainment
- Neu: Outlaws .... LucasArts
- Privateer - The Darkening .... Origin
- Schleichfahrt .... Blue Byte
- Tomb Raider .... Eidos
- Virtua Fighter PC .... Sega

Strategie:
- Civilization 2 .... MicroProse
- C & C Alarmstufe Rot .... Westwood
- MAX .... Interplay
- Master of Orion 2 .... MicroProse
- Warcraft 2 .... Blizzard
- Z .... Bitmap Brothers

Simulation:
- Neu: Comanche 3 .... Novalogic
- F1 Grand Prix 2 .... MicroProse
- Flight Unlimited .... Looking Glass
- Hexagon Kartell .... Ascaron
- TFX Eurofighter 2000 .... Ocean

Sport:
- FIFA Soccer '97 .... Electronic Arts
- Links LS .... Access
- NBA Live '97 .... Electronic Arts
- NHL 97 .... Electronic Arts
- Virtual Pool .... Interplay

Rollenspiel:
- Diablo .... Blizzard
- DSA3 - Schatten über Riva .... Attic
- Lands of Lore .... Westwood
- Ultima Underworld 2 .... Origin
- Wizardry 7 .... Sir Tech

Rennspiele
- Neu: Formel 1 .... Psygnosis
- Have a NICE Day .... Magic Bytes
- Neu: Moto Racer ...... Electronic Arts
- Sega Rally .... Sega
- POD .... Ubi Soft

NEU: PC Games Cheat 2 professional

- ohne teure Zusatzhardware -

- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie

Die professionelle Schummel-Software für alle PC-Spieler - überlisten Sie jetzt jedes PC-Spiel!

Komfortabel und einfach zu bedienen, können Sie jetzt alle Spiele überlisten! Dabei können Sie entweder bereits vorhandene Cheats aus der großen Datenbank auswählen oder Ihre eigenen Cheats erstellen, z.B. für „unendliche Leben", „bessere Waffen",„mehr Geld" und vieles mehr!

Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, u.a. für „Command & Conquer", „Civilization 2", „F1 Manager", „Rebel Assault 2", „Siedler 2", „SimCity 2000", Warcraft", „Z" ...

Lauffähig auf Windows 3.x, Windows 95; Systemanforderung (empf.): 486 DX66,12 MB RAM,15 MB HD, CD-ROM, Mouse



Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, einfach laden und anwenden!

Finden Sie neue Cheats und holen Sie sich mehr Leben, Geld, Energie uvm.

Überlisten Sie über intelligente Routinen komfortabel jedes Spiel.



- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 200 Spieletrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur DM 29,95*) im Handel.

*) unverbindliche Preisempfehlung.

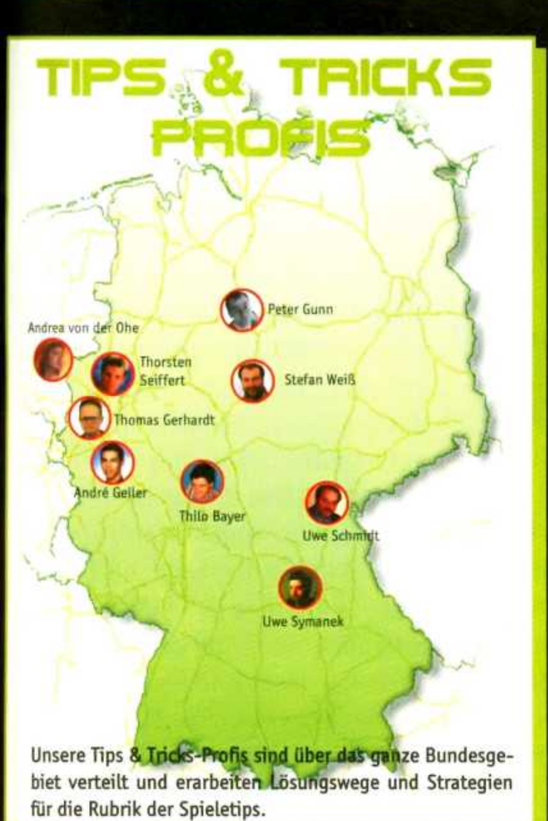
PC ACTION

SPIELETIPS

Spieletips

Kurztips

TIPS & TRICKS PROFIS



Unsere Tips & Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

100 MDK

Murder, Death, Kill! Shiny Entertainments wahnwitzige Mischung aus Jump & Run, Adventure und 3D-Action-Shooter haute uns letzten Monat beinahe vom Hocker. Selten zuvor wurden in ein Spiel so viele Innovationen gepackt, und selten zuvor konnten selbst Keyboard-Virtuosen unsere Komplettlösung samt Levelkarten so gut gebrauchen. Überzeugen Sie sich selbst!



130 Master Of Orion 2

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung zum Hardcore-Strategical von MicroProse beschäftigt sich Strategie-Experte Uwe Symanek mit allen im Spiel vorhandenen Einheiten und Waffensystemen. Er verrät Ihnen, wie Sie in den Kämpfen erfolgreich vorgehen können.



112 Lords Of The Realm 2

Sierras Genre-Mix bietet für jeden etwas. WiSim-Freunde kommen genauso auf ihre Kosten wie Echtzeit-Strategen und Rollenspiel-Liebhaber. Wie Sie erfolgreich die Kampagne bestreiten und welche Taktiken zum Sieg verhelfen, erläutert unsere Komplettlösung.



- Level 1: Schwierigkeitsgrad 2
- Level 2 - Lindfield: Schwierigkeitsgrad 3

MDK von Shiny Entertainment ist bisher der Action-Knaller des Jahres. Zwar gibt es "nur" sechs Levels (acht waren ursprünglich geplant), doch die sind derartig groß und mit ballerwütigen Aliens angefüllt, daß auch geübte Keyboard-Artisten mächtig in Schwitzen geraten. Um die Schweißdrüsen zu entlasten, folgt sogleich unser ausführlicher Games Guide mitsamt Levelkarten.

MDK

Die einzelnen Levels wurden von uns in verschiedene Schwierigkeitsgrade unterteilt. Die Palette reicht dabei von 1 (schwierig) über 2 (sehr schwierig) bis 3 (Mega-Action). Leichte Levels gibt bei MDK einfach nicht, so daß trotz Komplettlösung reichlich Sitzfleisch und Durchhaltevermögen von Ihnen verlangt werden. Doch keine Angst, es lohnt sich!

Level 1: Schwierigkeitsgrad 2

Sie stehen in einer einsamen Halle und erblicken aus der Ferne eine Etage tiefer ihre ersten Gegner. Ein großer Außerirdischer bewacht die Tür, ein Wachroboter wuselt herum. Das alles sehen Sie durch die Snipermaske, mit der der große Roboter herangezoomt und eiskalt erledigt wird. Ähnlich schnell geht es mit dem Wachroboter. Nun rennen Sie in den Raum hinein, sammeln die Atombombe ein und werfen sie gegen die Tür, die sich daraufhin öffnet. Im Übungsraum schießen Sie im Snipermodus drei Aliens vom Dach, woraufhin eine Granate vom Himmel fällt, mit der Sie die Scheibe einwerfen. Nun schwingen Sie sich von der Empore in Richtung Sniperrakete. Ein gezielter Schuß damit ins Loch in der Wand läßt wieder die Scheiben klirren. Gehen Sie in den Raum mit den Podesten und zerstören Sie den Transporter, damit nicht immer wieder Aliens herausspringen. Nun ist das lustige Trio mit den Zielscheiben dran, danach die Podeste hoch und rauf aufs Schlachtfeld. Dort werfen Sie schnell den eingesammelten Dummy aus und rasen übers Feld. Ballern Sie, was das Zeug hält. Gefundene Granaten setzt man am großen Tor ein, das sich nach ein paar Knallern öffnet. Im nächsten Raum zerstören Sie wieder den Transporter, der daraufhin ein Loch in die Erde reißt. Dort geht´s runter! Sie laufen

Level 1

START

von hier auf die 3 Aliens auf den Türmen schießen ⇒ Granate kommt herunter

TOR · Übungsraum · Glasscheibe · Glas · Tor · Schlachtfeld 1 · Graben · Graben · Tor · abwärts · A-Tür · Tor · Haus · Haus · Schlachtfeld 2 · Tür · Panzer · U-Bahn · Glasraum · Glasemporen (werden im Uhrzeigersinn höher) · A-Tür · Wachmann · WMI

- (A) Atombombe
- (AL) Aliens
- (EG) Endgegner
- (G) Granate
- WMI World's most interesting bomb
- (T) Transporter
- (D) Dummy
- (GAT) Schnellschußmunition
- (KAN) Kanone
- (L) Luftwirbler
- (10%) Health

bis zur U-Bahn. Links steht ein Panzer, hinter dem eine Tür verborgen ist. Mit Granaten sprengen Sie das Metallungetüm weg. Der nächste Raum ähnelt dem ersten Schlachtfeld, nur daß Sie hier mit der Konsole (draufschießen!) ein Raumschiff rufen und das Feld von oben "bearbeiten". Wenn die Zeit schon knapp geworden ist (was Sie am grünen Kreis um die Lebensuhr erkennen – je weniger grün, desto weniger Zeit steht Ihnen noch zur Verfügung), versuchen Sie den Flug auszulassen und rennen Sie um Ihr bzw. Kurts Leben. Ob Flug oder nicht, in jedem Fall wird die Tür im nächsten Raum wieder mit einer A-Bombe aufgesprengt, ein langer Tunnel führt dann in einen "Grand Canyon", in dem Sie in Jump & Run-Manier zu den Rohren an der Tür gelangen müssen. Die Kanone vor den Robotern kann einiges aushalten, also nicht unnötig Munition verschwenden! Im Raum mit den Glasemporen schießen Sie auf das Zielfeld am Boden, ein Luftwirbel trägt Sie auf die erste Empore. Danach einfach wieder hochhüpfen, bis Sie in einen



Im "Bauch" des kleinen Wachroboters kommt man an den Wachen vorbei.



Die Zielscheibe enthüllt nach Beschuß einen Luftwirbler, der Kurt auf die erste Empore bringt.

scharf bewachten Raum gelangen. Folgen Sie dem fröhlichen Gesang, finden Sie in der linken Raumecke einen Wachroboter. Erledigen Sie ihn und steigen Sie ein (mit Kurt in den Roboter laufen), dann geht´s an den Wachen vorbei. Anschließend wie gehabt mit einer A-Bombe die Tür öffnen und ab zum End-Alien, das sich aus der Ferne leicht erledigen läßt.

Level 2 – Lindfield: Schwierigkeitsgrad 3

Gleich nach dem Start landet eine Granate, die eingesammelt wird. Mit dieser schießen Sie den Wachroboter sowie den großen Robbi vor der Atomtür ab. Bleiben Sie im Gang stehen, so daß Sie im Sniper-Modus lediglich eine Ecke des Aliens sehen, und schießen Sie aus dem Hintergrund, damit er nicht kontern kann. Zwei Raketen genügen. Die Tür öffnen Sie wieder mit dem Wurf der kleinen Atombombe in der linken Ecke. Achten Sie auf die Raumschiffe von oben. Auf der Bobbahn verformt sich Kurt zu einem schnellen Bob. Sammeln Sie die Health-Punkte ein. Halten Sie an (Joystick nach hinten ziehen), wenn Sie einen Healtbonus verpaßt haben, und laufen Sie zurück. Der nächste Raum ist ein Schießstand, und natürlich muß Kurt an den Zielscheiben vorbei. Rennen Sie so schnell wie möglich bis zur anderen Seite. Benötigen Sie noch Munition oder Health, sollten Sie einmal rechts herunterspringen. Sie landen in einem Graben, doch Vorsicht: Aliens warten auf Sie. Danach wieder hoch und zur nächsten Bobbahn. Sie kommen an einen Ort, der Kurt von den Aliens durch eine Glassscheibe trennt. Auf dem Stein finden Sie eine Granate, die durch das Loch in der Scheibe geschossen werden muß, es rumpelt gewaltig und anschließend erscheint eine Atombombe, mit der Kurt die Tür öffnet. Im nächsten Raum treffen Sie auf einen zigarrequalmenden Außerirdischen. Zwei Schüsse langen hier. Die restlichen Aliens sind harmlos. Durch das Loch im Boden geht es abwärts auf eine weitere Bobbahn.



Der Endgegner von Level 2 mag Rockmusik und wackelt heftig mit dem Kopf. Trotz dieser sympathischen Eigenschaften sollten Sie sich nicht zu viel Zeit lassen, ihn zu erledigen. Nachschub ist schon angefordert.

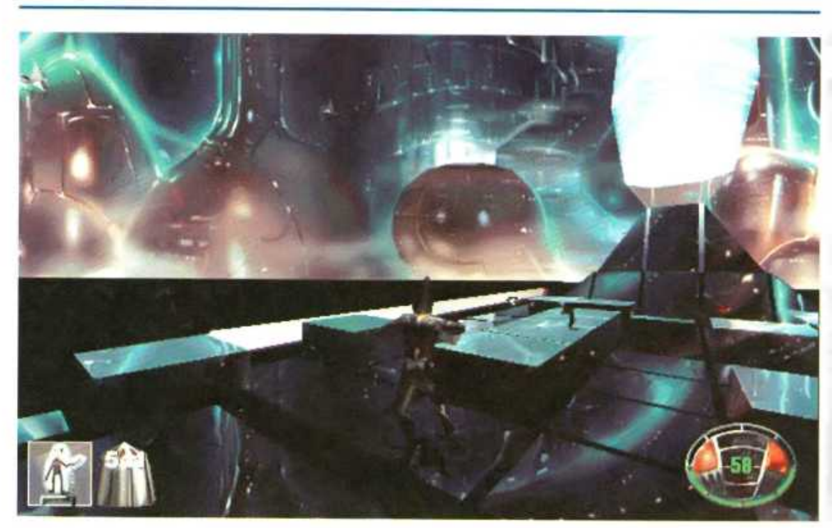


Auf einen Blick:
- Die richtige Steuerung
- Basics und Kurioses
- Level 3 - Livinston Schwierigkeitsgrad 3

An ihrem Ende finden Sie die andere Seite des Schießstands. Diesmal turnen auch Aliens im Zielfeld herum. Springen Sie auf die mittlere Kanone. Dort finden Sie sowohl Healthpunkte als auch den Weg nach draußen. Die Kanone schlägt nach einer Weile durch das hintere Fenster, und Sie finden sich in einem großen leeren Raum mit zahlreichen Emporen wieder. Per Luftschaft gelangen Sie auf die erste, anschließend geht es hüpfend weiter bis zum Ausgang. Achten Sie auf die vielen Schießscharten mit angreifenden Aliens. Beeilen Sie sich und weichen Sie den langsamen Schüssen aus. Bleiben Sie unter keinen Umständen länger als nötig auf einem Fleck stehen, die Aliens schießen sich sonst schnell auf Kurt ein. Die nächste Bobbahn führt Sie in einen ähnlichen Raum. Auch hier geht es um Jump & Run. Springen Sie auf die unterste Empore und von dort immer höher, bis Kurt an der Tür steht. Diese liegt weit oben, und eine Treppe ist nicht zu sehen. Doch Sie haben sicherlich das ziemlich nervende rote Alien gesehen, das ständig um Sie herumhüpft und aggressiv zur Sache geht. Jagen Sie es in die Luft, und wie aus dem Nichts wird nach einer Weile eine Art Treppe zur Tür erscheinen. Achten Sie bei der Hüpfaktion auf die Schüsse der Gegner. Werden Sie im Sprung erwischt, kann es vorkommen, daß Sie wieder auf dem Boden der Tatsachen landen und von vorne beginnen müssen. Halten Sie die Aliens vor jedem Sprung mit einer Schußkanona-

DIE RICHTIGE STEUERUNG

Wenngleich sich erstaunlicherweise die meisten Action-Shooter am besten mit der Tastatur spielen, verschafft MDK auch den Joypad-Genossen freudige Stunden. Einzig und allein vier Tasten müssen zur Verfügung stehen, dann steuert sich Hero Kurt auch mit dem Pad ausgezeichnet. Leider läßt sich das Gamepad nicht so konfigurieren, daß einer der vier Knöpfe als Sprintbutton eingesetzt werden kann. Da Sie jedoch an unzähligen Stellen gleichzeitig sprinten, springen und lenken müssen, ist der Einsatz der Tastatur (entweder zusätzlich oder allein) unerläßlich. Diese können Sie nach Ihren Wünschen konfigurieren, die Standardbelegung verrichtet aber gute Dienste.



Verstecken Sie sich in den Nischen der keramikartigen Emporen und schießen Sie aus dem Hinterhalt, bis der Weg freigeräumt ist!

Level 2 - Lindfield

START
A-Tür
Bobbahn
10%
Schießstand
Kanonen
A-Tür
Fenster
Loch
Bobbahn
bergauf oder bergab
Fenster
Bobbahn
Emporen
Bobbahn
Emporen
Tür
Raumschiff
Roboter
Kugeln
Roboter
Roboter
Roboter

AL Aliens
Felsen
A Atombombe
D Dummy
EG Endgegner
G H Hand/-Granate
10% Health
L Luftwirbler
GAT Schnellschußmunition

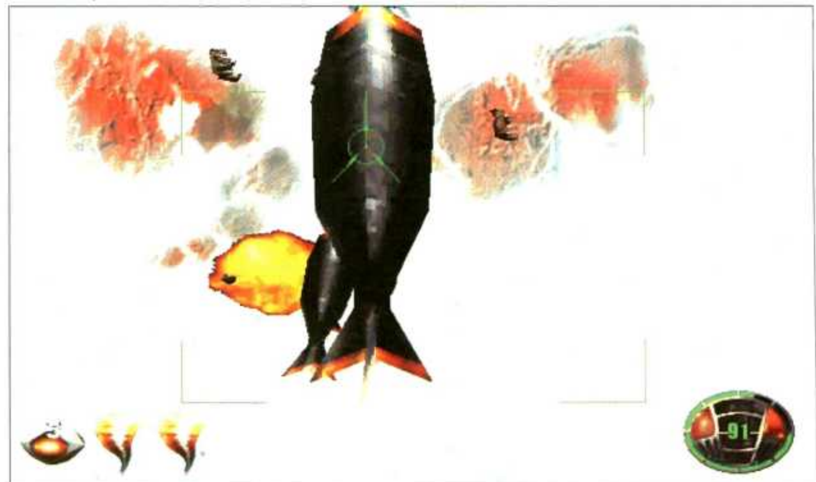
de in Schach und nutzen Sie deren kurze Atempause zum Sprung. Die letzte Bobbahn des Levels führt Sie in einen großen "Marmor"-Raum. Sie werden sicher hektisch sein, doch achten Sie einmal auf die fantastischen Spiegeleffekte des Levels. Grandios! Zwischen den erhöhten Ebenen gibt es schmale Spalten. Diese sind sehr nützlich, um wildgewordenen Aliens auszuweichen bzw. sich zu verstecken. An allen Ecken und Enden findet Kurt in diesem Raum Nützliches: Schnellschußmunition, Dummy und eine Atombombe in der linken hinteren Ecke. Lassen Sie sich nicht von dem Tor hoch oben verwirren, aus diesem Raum geht es hinten ´raus. Mit der Atombombe sprengen Sie die Tür, die auf der Rückseite liegt, auf. Springen Sie am besten auf das Atomzeichen, und werfen Sie dann die Bombe. Dies gewährleistet, daß sie sich auch öffnet. Stehen Sie zu weit von der Tür entfernt, kommt es vor, daß die Tür sich nicht öffnet. Durch einen Schacht gelangen Sie zu einer Art Landeplatz. Nach einer Weile beobachten Sie, wie ein Raumschiff ankommt und zwei Roboter absetzt. Zerstören Sie die Robbis und spielen Sie Anhalter. Das Schiff wird Sie zum Endgegner bringen. Dieser steht Ihnen "headbangend" in der Ferne gegenüber. Bleiben Sie auf der oberen Empore, unten rollen Kugeln, und die können sehr schmerzhaft sein. Zu den Klängen von "Sunshine of your Love" nehmen Sie den Endgegner ins Visier und jagen ihn in die ewigen Jagdgründe. Selbst wenn Sie den Endgegner aus seinem Fenster geschossen haben, läuft er munter auf dem Boden weiter. Am wirkungsvollsten sind hier die Sniper-Raketen. Eile ist auf jeden Fall angesagt, denn wenn Sie sich zu viel Zeit lassen, läßt er die Roboter, die in den Glaskästen stehen, frei, und dann wird es höllisch schwer, zu überleben.

Level 3 – Livinston: Schwierigkeitsgrad 3

Hier gibt es zu Beginn mehrere Möglichkeiten. Entweder versuchen Sie im Sniper-Modus von oben die meisten Gegner "wegzuräumen" (Nachteil: Schüsse treffen Sie hier aufgrund fehlender Ausweichmöglichkeiten fast immer), oder Sie springen herunter und rasen bis zum großen Platz (ballern Sie unterwegs auf alles, was sich bewegt). In beiden Fällen sollten Sie die Handgranaten (im ersten Mauervorsprung) einsammeln. Die benötigen Sie, um das Alien vor der Tür zu malträtieren. Anschließend fällt die Steinwand hinter ihm ein, und Sie können weitergehen. Im nächsten Raum finden Sie links in der Ecke einen Dummy (behalten bis zum letzten Raum!) und rechts eine Granateneinheit. Die meisten Aliens kommen erst noch per Fallschirm. Schießen Sie diese bereits bei deren Anflug ab. Springen Sie in die Grube, und holen Sie sich 50 %-Healtpunkte sowie die Schnellschußmunition. Nun schnell weiter. Aliens über Aliens im nächsten Raum, da können Sie die Healtpunkte hinten links und den Wirbelwind hinten rechts gut gebrauchen. Zu guter Letzt holen Sie den Obermacker aus der Luft herunter, er wird ein Loch schlagen, durch das sie verschwinden können. Unten finden Sie wieder 50 %-Health, und jetzt wird´s hektisch. Schießen Sie gar nicht erst auf den Transporter, er ist unempfindlich und kann nur zum Stillstand gebracht werden, wenn Sie die drei grünen Glaskästen samt Inhalt (Aliens) beschießen. Dies müssen Sie solange tun, bis sich die Aliens darin auflösen und die Kästen dunkelgrün werden (Achten Sie auf die 100%-Healthdose in der hinteren Raumecke). Haben Sie alle drei "bearbeitet", werden sie einen Strahl auf den Transporter bilden, und dieser wird in eine Art Fahrstuhl umgewandelt. Springen Sie drauf, und schon finden Sie sich in einem grünen Garten wieder. Doch nicht zu früh freuen: Dieser Garten ist eine plumpe Attrappe. Sammeln Sie die Granaten ein und sprengen Sie eine der Gartenwände in die Luft. Rennen Sie in den nächsten Raum, der vor

BASICS UND KURIOSES

Haben Sie Level 1 oder 4 nicht in der notwendigen Zeit geschafft, versuchen Sie es doch einmal ohne die Raumschiff-Fahrt. Das sollte einen enormen Zeitbonus mit sich bringen. Sie sollten es aber nur tun, wenn Sie schnell und treffsicher sind, da sich dadurch die Anzahl der Gegner drastisch erhöht. Am besten ist hier ein rasanter Lauf (mit der Turbotaste) durch das Terrain. Vor allem in Level 4 ist die Zeit knapp bemessen. Fliegen Sie aber doch, sollten Sie die Bomben stets in einer Reihe von einer zur anderen Seite werfen. Machen Sie keine präzisen Zielübungen, dadurch entgehen Ihnen zu viele der anderen Bösewichte. Jagen Sie IMMER die Transporter in die Luft, um den Nachschub der Aliens abzuschneiden. Schwirren Aliens per Fallschirm heran, erwischen Sie diese am leichtesten in der Luft. Sollten Sie in einer Bobbahn einmal an einem Healthapfel vorbeisausen, halten Sie doch einfach an (Rücktaste) und gehen Sie zurück. Mit dem Snowboard geht das jedoch nicht. Kurios ist die Kuhbombe. Schauen Sie beim Einsammeln des mit "Groovy" betitelten Werkzeuges unbedingt immer auf irgendeinen Gegner, damit dieser die fallende Kuh auf die Birne bekommt. Versäumen Sie das, fällt Ihnen der Milchspender selbst auf den Kopf. Witzig ist der Druck auf die Feuertaste, während Kurt sich im Wachroboter aus Level 1 befindet. Pro Druck ertönt ein mechanisches "Alert", also unbedingt einmal ausprobieren.



Ziehen Sie das Fadenkreuz stets ruhig von einer zur anderen Seite. So erwischen Sie die meisten Aliens am Boden.

Nur nicht verzweifeln!

MDK setzt auch auf knifflige Jump & Run-Elemente. Manche weit entfernten Ziele werden nach einigen (zugegeben, manchmal auch vielen) Versuchen doch erreicht. Sprinten Sie bei weit entfernten Zielen vor dem Absprung. Die Koordination dabei ist jedoch äußerst knifflig. Im Kampf ist Zick-Zack-Laufen ein probates Mittel, den sehr langsamen Geschossen aus dem Weg zu gehen. Auch mit dem Snowboard gibt es einige Möglichkeiten, stärkeren Verletzungen zu entgehen. Können Sie einem der Steinhäuschen auf der Strecke partout nicht mehr ausweichen, versuchen Sie rechts bzw. links durch die enge Rille zwischen Haus und Wand zu brausen. An einigen Stellen gibt es die Möglichkeit, per Sprung auf einer oberen Etage weiterzufahren. Vor allem auf der ersten Bobbahn in Level 2 ist so ein Sprung sehr hilfreich, liegen dort oben doch viele "Groovy-Bomben" herum, die alle folgenden Laserkanonen zerstören. Zu oft sollten Sie jedoch nicht "jumpen", Sie benötigen sonst länger für die gesamte Strecke.



Die kleine Robbi rennt zwar vor Kurt davon, stärkt ihn jedoch – einmal eingefangen – auch mit 150 Healthprozentpunkten.



Auf der Surfbahn gilt es, Geschossen und Gegenständen möglichst elegant auszuweichen.



Auf einen Blick:

- Level 3 - Livingstone

Aliens nur so wimmelt. Zerstören Sie den Transporter. Die Kontrollpulte müssen Sie mit dem gezielten Wurf einer Handgranate in die Luft jagen (schneller geht es mit Sniper-Raketen, wenn Sie noch welche haben), und zwar alle, sonst öffnet sich die Tür am Ende des Raumes nicht. Diese öffnet sich aber auch nicht, solange der große Roboter noch davorsteht. Also noch eine Granate (oder zwei) opfern. Diese Tür bringt Sie in einen bunten Raum mit Farbklecksen, in dem Sie einen 150 % -Healthbonus finden, und den werden Sie jetzt wohl auch brauchen. Um zum Gang hoch oben zu gelangen, müssen Sie schon Ihre ganzen Keyboard-Fähigkeiten in die Waagschale werfen. Es gilt, vom Eingang aus mit einem beherzten Sprung zum roten Felsen schräg gegenüber zu gelangen. Von dort aus geht es weiter aufs Grüne, der Rest ist nicht mehr schwierig. Sie hüpfen sich kontinuierlich nach oben, aber Vorsicht: Vor der Ausgangstür wartet ein großer Roboter, am besten erledigen Sie ihn schon vorher per Sniper. Anschließend gelangen Sie ins Freie. Über einen Luftwirbler geht es auf die erste Etage des Berges. Der Luftwirbler wird erst aktiv, wenn Sie die Roboter und die Kanonen darüber zerstört haben. Hinten rechts gelangen Sie dann eine Etage höher, dort befindet sich auch die Tür, die zu einer Art Innenstadt führt. Über einen Steg über Kurts Kopf (Achtung: Unbedingt hochgucken, da er nur sehr schwer zu sehen ist) schwingen Sie sich auf die diversen Steine. Die Tür ist jedoch geschlossen. Noch! Von Stein zu Stein geht es in das Fenster auf der rechten Seite. Dort finden Sie eine Art Kreuz, das bei mehrmaligem Beschuß gesprengt wird, wodurch sich die Tür draußen öffnet. Durch einen langen Gang kommen Sie zu einem Raum, in dessen Mitte ein Steinhaufen liegt. Alles Hochklettern nützt nichts, Sie müssen ein Loch in die Steine schießen, dadurch gelangen Sie zu einem weiteren Gang. Durch eine dunkle Vorhalle ohne angreifende Aliens (endlich mal!) kommen Sie zu einem Wasserbecken. Dem Alien, das von oben kommt, nehmen Sie kurzerhand den Luftgleiter weg (durch heftigen Beschuß natürlich), und dieser bringt Sie durch einen Schacht zum letzten Raum. Bei der Fahrt über das Wasser müssen Sie die wild um sich ballernden Gegner in Schach halten. Der Endgegner ist ein echter Miesling. Er sitzt in einem Rad, hetzt seine "Wachhunde" auf Sie und schießt aus den runden Kugeln am Rad. Werfen Sie den Dummy (zur Ablenkung der "Wachhun-



Jede der vier Kugeln muß zerstört werden. Dies geht jedoch nur, wenn sie rot glühen.



Durch das rechte Fenster (über dem Felsen) geht es zum Drehkreuz, das die Tür öffnet.



Schießen Sie in Level drei auf den Steinhaufen! Nach ein bis zwei Schüssen entsteht eine Lücke, die in den nächsten Raum führt.

Level 3 - Livingstone

START
Tor
Loch
Tür
Garten
Etage höher
Luftgleiter
Wasser
Schacht
Steg in der Luft
Tür
Fenster
Rad
Steinhaufen
EG im Rad

- AL Aliens
- EG Endgegner
- G Granate
- D Dummy
- T Transporter
- GAT Schnellschußmunition
- L Luftwirbler
- KAN Kanone
- P Steuerpult
- 10% Health

Auf einen Blick:
- Level 4 - Kirkcaldy, Schottland: Schwierigkeitsgrad 3
- Level 5 - Sparrow Pit, England: Schwierigkeitsgrad 2

de") und nehmen Sie das Rad ins Sniper-Visier. Sie müssen die Kugeln treffen, wenn sie rot glühen, anschließend haben Sie den Endgegner geschafft.



Sammeln Sie die Kuhbomben in Level 4 ein, fallen den Kanonen die Wiederkäuer auf den Deckel.



Kurz und knapp sind die Briefings und helfen daher nicht so sehr weiter.

Level 4 – Kirkcaldy, Schottland: Schwierigkeitsgrad 3

Springen Sie vom Gletscher auf das Eis. Es bricht nach einigen Schritten ein, Kurt stürzt in die Tiefe. Schon im Fall müssen Sie gut zielen, um die vielen Aliens einen Kopf kürzer zu machen. In der Bobbahn liegen 1%-Healtpunkte, ein Tropfen auf den heißen Stein, aber immerhin. Außerdem finden Sie Handgranaten. Zerstören Sie so schnell wie möglich den Roboter am Kopf der Bobbahn. Er "bewacht" das Snowboard. Ist er weg, springen Sie aufs Board und surfen Sie los. Sammeln Sie dabei alles ein, was Ihnen auf dem Weg entgegenkommt. Über eine Sprungschanze gelangen Sie auf ein schneebedecktes Schlachtfeld. Eine Konsole ruft (bei Beschuß) ein Raumschiff. Die Taktik ist die gleiche wie schon im ersten Level. Nach der Landung rasen Sie zum Haus am Ende des Feldes. Werfen Sie den gefundenen Dummy ab, und die nur wenig intelligenten Aliens rennen aus dem Haus auf den Dummy zu. Spazieren Sie nun durch das Tor auf die Bobbahn, schwingen sich auf das Snowboard, und es geht auf eine enorm schnelle Hetzjagd über die Bahn. Fahren Sie Zick-Zack-Kurse, um den Kugeln der Aliens zu entgehen. Schießen Sie unbedingt auch auf Aliens, die schon vom Snowboard gefallen sind. Sie könnten sonst wieder aufstehen und weiterfahren. In der Mitte der Bahn gibt es die Möglichkeit, mit einem beherzten Sprung eine Etage höher zu gelangen, wo sich gleich mehrere Kuhbomben befinden, die, nachdem es wieder herunter gegangen ist, die Kanonen zerstören. Eine Sprungschanze schießt Kurt wieder auf ein Schlachtfeld. Hier liegt das U-Boot. Zerstören Sie den Transporter in der Mitte des Feldes, und ballern Sie auf alle Kisten. Bei ihrer Zerstörung werden viele Goodies frei. Erledigen Sie das Alien vor dem Eingang zum U-Boot aus der Ferne, und rennen Sie hinein. Innen finden Sie einen Luftwirbler, der Sie eine Etage höher befördert. Über ihm schwebt jedoch ein Alien, also weg damit! Eine Kanone verhindert anschließend den Zugang zu einem weiteren Luftwirbler. Zwei Schüsse im Snipermodus müßten genügen, um weiterzukommen. Eine letzte Snowboardbahn bietet noch einmal Action vom Feinsten, und spätestens hier wird es ein Rennen gegen die Zeit. Springen Sie so wenig wie möglich, da Sie Ihre Geschwindigkeit nur bei Bodenkontakt beibehalten können. Im letzten Raum gibt es wieder einen Transporter, der bei Zerstörung unliebsame Aliens fernhält. Affengebrüll empfängt Sie vor dem End-Alien, ein sicheres Zeichen für einen 150 %-Healtbonus. Der Endgegner schwebt in einer Art Käfig an, und bei dessen Zerstörung holt der Professor Sie zurück.



Im Anflug auf das Alien-U-Boot: Schießen Sie schon bei den Anflügen aus allen Rohren.

Level 5 – Sparrow Pit, England: Schwierigkeitsgrad 2

Zu Beginn sammeln Sie den Dummy und den Wirbelsturm an der Glasscheibe ein und verstecken sich wieder hinter einem Felsvorsprung. Es muß einer sein, von dem aus Sie das Alien an der Tür ins Visier nehmen

Level 4: Kirkcaldy (Eislevel)

START
Sprung abwärts
Glas
abwärts
Bobbahn
Tor
2 Etagen
U-Boot
Kiste

- AL – Aliens
- S – Snowboard
- GR – Kuhbombe
- K – Konsole f. Raumschiff
- D – Dummy
- 10% – Health
- T – Transporter
- KAN – Kanone
- L – Luftwirbler



Auf einen Blick:

- **Level 5: Sparrow-Pit**

können. Mit dem Sniper wird er vernichtet, und nun geht die Action erst richtig los. Schleichen Sie zur Tür des nächsten Raumes, schießen Sie die zwei Aliens davor ab, bevor Sie um die Ecke lugen, um den Wachmann an der Tür zu erledigen. Machen Sie es nicht schnell genug, erscheint ein Riesenalien, das sich anschließend am Himmel plaziert. Ist dieses einmal da, kann es mit dem Sniper aus einem Versteck hinter den zahlreichen Felsen abgeschossen werden. Vernichten Sie alle Aliens, damit Sie etwas Ruhe haben. Deaktivieren Sie den Gabelstapler (drauf schießen) und schieben Sie ihn (mehrmals drauf schießen) auf das gelbe Feld am Boden. Daraufhin verschwindet die Glasscheibe. Springen Sie nun den Schacht hinunter. Dort finden Sie den weiteren Weg, aber auch einen Geheimgang zurück in den vorigen Raum, auf einen Felsen, der eine Rakete beherbergt. Auf jeden Fall mitnehmen! Weiter geht's über ein Luftfeld zu einem Raum, über dem ein Raumschiff schwebt. Zuerst muß das Alien hinter der Glasscheibe erledigt werden; ist dies geschehen, werfen Sie den Dummy. Während die fünf Geschützkugeln am Raumschiff auf den Dummy ballern, holen Sie sie mit gezielten Schüssen im Snipermodus (mit normalen Kugeln!) herunter. Jetzt gehen Sie vor das Raumschiff und ballern auf die Front mit dem Piloten. Das Raumschiff explodiert, eine Wand ebenfalls,



Knifflig ist der Hüpfteil von Level fünf. Ein falscher Sprung, und Sie müssen wieder unten beginnen.



Geben Sie diesem Nikotin-Fan ordentlich Feuer!

und der weitere Weg breitet sich vor Ihnen aus. Der nächste Raum ist mit einer Weltkugel bestückt, diese muß beschossen werden, bis sie herunterfällt. Schweben Sie hinterher, schießen Sie unten auf die Schreibtisch-Aliens, aber Achtung: Setzen Sie nicht den Wirbelsturm ein, sonst sind alle auf einen Schlag tot. Einer muß aber übrigbleiben, um einen Geheimgang zu öffnen, der als Fluchtweg dient. Also hinterher! An den nächsten Türen stehen einige Aliens, also ballern, was das Zeug hält. Nach zwei weiteren Räumen gelangt Kurt zu einem Jump-Horror vom Feinsten. Springen Sie auf den ersten Stein (links) und von dort aus weiter auf die Felsvorsprünge. Jetzt geht´s weiter auf die kleine Straße, die in der Luft den Raum durchteilt. Weiter über die Steine auf den Ring nach oben. Dort fährt ein Gabelstapler. Ausschalten und so hinstellen, daß Sie mit seiner Hilfe weiter nach oben gelangen (draufspringen). Von dort geht´s dann zum Ausgang, und es wird kräftig weitergehüpft.

START
Tür mit Alien
Riesenalien
GAT
gelbes Feld aktiviert Glasscheibe
Glasscheibe
Loch
Luft
R
Geheimgang
aufwärts
Felsring höher als Felsen
Tor
Steg
GB
Geschütztürme
Raumschiff
Alien
Tor
Schalter
nachgehen
nachgehen
Alien bewacht Tür
Aliens an Schreibtischen
Weltkugel
Loch
10%
LT
EG
Fenster
Raumschiff
Tür
Kugel zerstören

AL Aliens
Felsen
LT Luftturm
10% Health
Springen
GB Gabelstabler
Luftschacht
Gabelstabler
GAT Schnellschußmunition

D Dummy
W Wirbelwind
H Handgranate
EG Endgegner

Level 5: Sparrow-Pit



MLC - Hard & Software

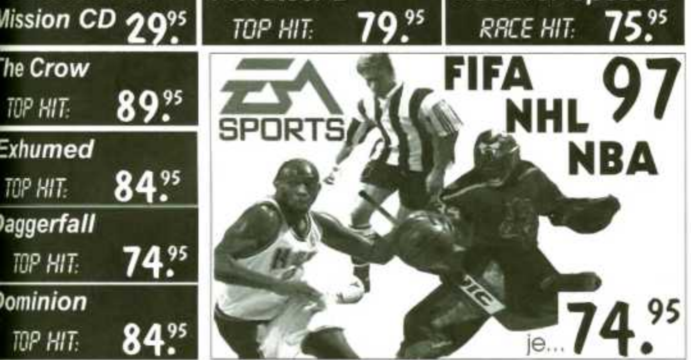
Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841 - 942623
☎ 02841-94260

Händleranfragen erwünscht!

• PC CDROM GAMES • • PC CDROM GAMES •



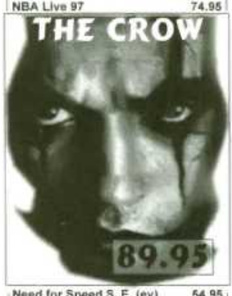
STATICA 2 TOP HIT: 74.95	Flying Corp's FLUG HIT: 84.95	Need for Speed Special Ed. 54.95
ommand & Conquer 2 69.95	Formel 1 RACE HIT: 79.95	Have a NICE Day RACE HIT: 59.95
ifa S. Manager TOP HIT: 64.95	Stadt der v. Kinder TOP HIT: 74.95	Jagged Alliance 2 TOP HIT: 74.95
larmstufe Rot Mission CD 29.95	Privateer 2 TOP HIT: 79.95	Need for Speed 2 RACE HIT: 75.95
The Crow TOP HIT: 89.95		
Exhumed TOP HIT: 84.95		
Daggerfall TOP HIT: 74.95		
Dominion TOP HIT: 84.95		
Armored Fist 2 TOP HIT: 79.95	MDK TOP HIT: 79.95	Commanche 3 TOP HIT: 79.95



• PC CDROM GAMES • • PC CDROM GAMES •

Titel	Preis
e Last Resort	74.95
- Cuba	67.95
of the Deep	48.95
over Europe	19.90
rlife dt	74.95
4 Longbow	77.95
us II Windows 95 !!	74.95
Trilogy	79.95
e in the Dark 1	24.95
astorm	98.95
of Dawn	69.00
ored Fist 2 !!!	79.95
(Adv. T.I Fighters)	77.95
Baku Animal	54.95
omets Fluch	74.95
e Cruiser 3000 AD	59.95
am	72.95
	44.95
Machinehead	69.95
us 2	59.95
d & Magic AD&D !!	79.95
desliga M. 97 V1.3	69.95
r II	78.00
nical of the Sword	72.95
sation 2	74.95
manche 3 !!!!!	79.95
mand & Conquer 2 dt.	88.95
2 (Level CD)	9.95
quest de Luxe	54.95
quest d. 1. New World	84.95
ture Shock	19.95
tures (Win 95')	69.95
r: City of Angels !!!	89.95
ader No Regret	69.95
r Gladiators !!!	74.95
ria 2	72.95
elus Encounter	22.00
erfall !!!!!	74.95
Cup Tennis	74.95
na USA	73.95
line	39.95
back	72.95
lus Encounter	24.95
drome	52.95
laner 2	74.95
roduzent	72.95
ent to Under. AD&D !!	79.95
	77.95
ugger 2	79.00
iedler II	68.95
iedler II Mission CD	34.95
world II	77.95
e in the Dump's	74.95
onheart: Fire & Steel !!!	64.95
geon Keeper !!!!!	74.95
tica 2	74.95
ation	79.00
randPrix 2	85.95
Lightning	79.95
	74.95
Attack	69.00
97	74.95
Unlimited (Win 95)	69.95
nmanover	74.95
el 1 !!!!!	79.95
enstein	29.95
me	67.95
	67.95
Fahrertraining	24.95
a N.I.C.E. Day	64.95
ender	74.95
n	49.00
n Win'95	69.95
4	64.95
Car II Win95	74.00
Blood !!	74.95
Man XO	64.95
ed Alliance	29.95
ed Alliance 2 ev	74.95
ed Alliance 2 dt !!!!!	74.95

Titel	Preis
Krazy Ivan !!	79.95
Kyrandia 3 White Label	19.95
Lands of Lore 2 !!!!!	89.95
Larry Collection 1-6	79.00
Lemmings Bundle	29.00
Lighthouse dt	89.95
Little Big Adventure	29.95
Lost Eden	19.95
Lost Vickings 2 !!!	64.95
Lucas Arts Classics Adv.	39.95
Mad TV 2	74.95
Magic Carpet Plus (Classic)	29.95
Magic the Gathering	89.95
Marble Drop	37.95
Martini Racing	29.00
Master of Orion 2 !!!	79.95
MAX	79.95
MDK !!!!	79.95
Mech Warrior 2 S.E.	79.00
Mechwarrior 2 Exp. Pack*	39.00
Mechwarrior 2: Mercenaries	84.95
Mega Mathe Blaster	69.95
Megarace 2	29.95
Microsoft Fußball	67.95
Microsoft Golf 3	67.95
Monopoly	59.95
Monster Trucks !!	74.95
Monster Trucks Madness	74.95
MTV's Slamxcape	52.95
Mummy (Win95 & 3.1)	89.95
Myst	69.00
Nascar Racing 2	79.95
Nascar Track Pack	39.95
NBA Full Court Press	67.95
NBA Hangtime	74.95
NBA Jam Extreme	74.95
NBA Live 97	74.95

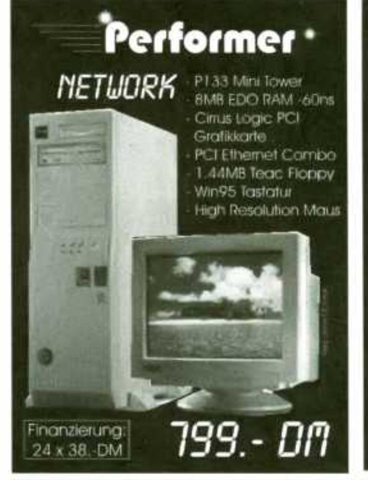


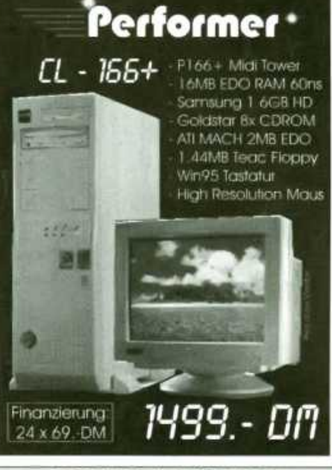
Titel	Preis
Need for Speed S. E. (ev)	54.95
Neverhood Chronicals	84.95
NHL Hockey 97	74.95
Offensive	79.00
Olympic Games	64.95
Olympic Soccer	64.95
Onside Soccer	74.95
Orionburger	79.95
Pandora Akte	74.95
Panzer Dragoon	74.95
PBA Bowling	52.00
PGA Tour Golf 96	79.95
Phantasmargoria 2	84.95
Pinball 95, Win95	53.00
Pinball Illusions	64.95
Pinball Wizard 2000	69.95
Pitfall (Win 95)	29.95
Pole Position	84.95
Police Quest V Swat	79.00
Populous 2 + Powermonger	29.95
Pray for Death	39.95
Prince of Persia Collection	29.95
Privateer (Classics)	29.95
Privateer 2	84.95
Rally Racing 97	69.95

Titel	Preis
Rebel Assault 2	79.95
Rise 2: The Resurrection	29.95
Risiko	74.95
Riot	59.95
Road Rash	59.95
Robotron "X"	74.95
S.T.O.R.M.	64.95
Schleichfahrt	69.95
Secret of Monkey Island 2	24.95
Sega Rally	74.95
Shadow of the comet	24.95
Shattered Steel	74.95
Shell Shock	69.00
Sim Copter	74.95
Sim Park	74.95
Sim Tunes	59.95
Sonic CD	49.95
Space Hulk	69.95
Space Jam	64.95
Speed Haste	54.95
Stadt der verlor. Kinder !!!!!	74.95
Star Control 3	79.95
Star Treck Enhanced	89.95
Stonekeep	69.95
Strike Commander (Classic)	29.95
Super EF 2000	91.95
Syndicate Plus (Classic)	29.95
Syndicate Wars	79.95
Teamchef	29.95
Terra Nova	72.95
TFX	19.64
Theme Hospital !!!!!	74.95
Theme Park (Classic)	29.95
Tilt	55.00
Time Commando	72.95
Tommy (Windows)	89.95
Toonstruck	72.95
Tunnel B1	84.95
UEFA Champion League !!!	54.95
US Navy Fighter Classics	29.95
US Navy Fighters 97 (W95)	79.95
Virtua Fighter	72.95
Virtual Pool !!	89.95
Virtual Snooker	79.95
Warcraft 2	79.00
Warcraft 2 Exlusiv Edition	85.95
Warcraft II (org. Version)	64.95
Warhammer Dark Crusader	63.95
Wing Commander 3 (Classic)	34.95
Wing Commander 4 S.E.	79.00
Wipe out	17.95
WipEout 2097 !!!	74.95
Wizardy Gold SVGA	74.95
World Soccer	33.00
WWF In your House !!!	64.95
X-WING + Mission Disk	29.95
Zombieville !!	74.95
Zork Nemesis	77.95



• PERFORMER PC KOMPLETT SYSTEME • PERFORMER PC KOMPLETT SYSTEME •







• PC HARDWARE • • PC HARDWARE • • PC HARDWARE •

Diamond Monster TOP HIT: 449.95	Alfa Twin PREIS TIP: 34.95
CD-Rohlinge Phillips TOP HIT: ab 10 St. 12.45	240 Watt Trust Boxen PREIS TIP: 69.95
Matrox Mystique 4MB TOP HIT: 349.95	17" Goldstar Monitor PREIS TIP: 899.95

WINGMAN EXTREME + Descent 2 — 89.95



CYBERGUN — PC Analog-Gun, LED Function Control Panel, 4 Semi and Autofire — 119.95



Abbildung ähnlich !

15" Belinea Monitor PREIS TIP: 449.95	Iomega Zip-Drive PREIS TIP: 269.95
33.6 Modem Extern PREIS TIP: 199.95	Soundblaster 16PnP PREIS TIP: 129.95

Artikel	Preis	Artikel	Preis
Festplatte 1600 MB IDE	399.-	Mainboard Soyo VX	229.-
Festplatte 2100 MB IDE	459.-	MainboardSoyo HX	249.-
CDROM 8x Speed IDE	179.-	Mainb. Gigabyte HX	299.-
CDROM 12x Speed IDE	199.-	Mainb. ASUS P55T2P4	319.-
CDROM 16x Speed IDE	249.-	M.B. Intel Tuscon ATX	499.-
PS/2 4MB EDO -60ns Tagesp.		16Bit Soundkarte ALS	59.-
PS/2 8MB EDO -60ns Tagesp.		SoundBlaster 16 PnP	129.-
PS/2 16MB EDO -60ns Tagesp.		SoundBlaster 32 PnP	189.-
PS/2 32MB EDO -60ns Tagesp.		Soundblaster 64 AWE	349.-
CPU AMD P133	189.-	120W. Aktivboxen	49.-
CPU IBM P166+	299.-	240W. 3D Aktivboxen	74.-
CPU IBM P200+	489.-	Win95 Ergo Tastatur	59.-
CPU Pentium 166-MMX	899.-	Gravis Gamepad	39.-
CPU Pentium 200-MMX	1199.-	Wingman Extr. Bundel	89.-
Mainb. QDI Speed Easy	199.-	Thrustmaster T2	249.-



Performer ST-133
P133 AMD,1.6GB HD,8x CDROM, 8MB RAM.ATI MACH 1/2MB 256KB Pipeline Burst Cache , Maus, Windows 95 Tastatur.
Barpreis 1299.- — 24 x 59,- eff. Jahreszins 12.9%

Performer CL-166+
P166+ Cyrix, 1.6GB HD,8fach CDROM, 16MB RAM, ATI MACH 2MB 256KB Pipeline Burst Cache, Maus, Windows 95 Tastatur.
Barpreis 1499.- — 24 x 69,- eff. Jahreszins 12.9%

Performer PR-166MMX
Intel Pentium 166MMX,1.6GB, 8x CDR, 16MB RAM.ATI MACH 2MB, 256KB PBurst Cache, 16Bit Soundkarte, Windows 95 Tastatur, Maus.
Barpreis 2199.- — 36 x 73,- eff. Jahreszins 12.9%

Pentium MMX Upgrade
QDI Quick Easy Motherboard mit MMX-Unterstützung und HX Chip Satz. incl. **Intel Pentium 166MMX** damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt.
Barpreis 1128.- — 24 x 52,- eff. Jahreszins 12.9%

Pentium MMX Upgrade
QDI Quick Easy Motherboard mit MMX-Unterstützung und HX Chip Satz. incl. **Intel Pentium 200MMX** damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt.
Barpreis 1428.- — 26 x 47,- eff. Jahreszins 12.9%

• HIGHLIGHTS • • HIGHLIGHTS • • HIGHLIGHTS •

Ergo Natural Keyboard



59.95

14" VGA-Monitor LR4G



14" Bildschirm
Lochmaske 0.28mm
72Hz bei 800x600
DPMS Powermanegement
Vollbildanzeige

379.95

16Bit 3D-Soundkarte



20stimm. Synthesizer
3D-surround Klang
Soundblaster komp.
IDE Schnittstelle
DOS,WIN3.1/95

49.95

33.6 Fax-Voice Modem

Extern mitKopfhörer + Mikrofon zum Telefonieren mit Lautsprechfunktion
Hayes-kompatibel,V32 bis Auto Dial/ -Answer
Sprache und Anrufbeantworter



259.95

MLC GmbH, Express-Versand

☎ 02841-94260

Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa: 10.00 - 14.00 Uhr
Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers

Alle Preise incl. Mwst zzgl. Versandkosten (ab 250,- Versand frei), Ladenpreise können abweichen !

Auf einen Blick:

- Level 6: Schwierigkeitsgrad 3
- Kleine Gegnerkunde

Über die Lufttürme kommen Sie zum nächsten Ausgang, der zum Endgegner führt. Mit einem kräftigen Anlauf und der gedrückten Turbotaste schaffen Sie es, auf den mittleren der drei Türme zu springen. Sie sollten vorher jedoch die Aliens in den fliegenden Kanonen beseitigen. Im Sniper-Modus ist dies kein Problem. Sind Sie durch die Tür geschwebt, geht es zum Endraum. Achten Sie beim Endgegner auf die fahrende Kugel. Zerstören Sie diese zuerst. Auch das Raumschiff am Fenster muß dran glauben, dann ist der Endgegner dran. Sniper-Modus und draufhalten, dann wird der Professor Kurt zurückholen und der Level ist beendet.

Level 6: Schwierigkeitsgrad 3

Der letzte Level ist relativ kurz, hat es aber in sich. Los geht´s in einem gläsernen Raum. Vor Kurt steht ein Dummy, und den wird er brauchen. Kurt guckt auf eine Glasscheibe, hinter der eine lange Straße liegt, auf der die Aliens anrollen. Das erste Alien kracht durch die Scheibe, Kurt wirft den Dummy. Halten Sie sich nicht mit unnötigem Beschuß der Aliens auf, rennen Sie stattdessen den Gang hoch. Weichen Sie den rollenden Aliens aus. Oben angekommen, muß der Transporter zerstört werden, genauso wie die Aliens daneben. Durch das entstandene Loch geht es in einen großen rechteckigen Raum mit vielen Säulen. Dort zieht der Endgegner seine Bahnen, beschützt von zwei Roboterhunden. Erledigen Sie die Hunde und nehmen Sie dann den Endgegner unter Beschuß, bis dieser ein Loch in den Boden schlägt und verschwindet. Nichts wie hinterher, und Sie kommen in einen Raum mit vielen gläsernen Emporen. Das Spielchen kennen Sie schon: Unter starkem Beschuß der Aliens hüpft Kurt Empore um Empore hoch, bis er durch die rote Röhre in die Tiefe verschwinden kann. Und wieder wartet der Endgegner auf einem Turm in einem Raum, der mit Goodies nur so gespickt ist. Granaten, Wirbelwinde, Kuhbomben, Thumper, Health, alles muß eingesammelt und angewandt werden. Irgendwann, wenn Sie den Endgegner auf dem Turm lange genug beschossen haben, kracht der Turm zusammen und gibt den Blick auf einen Steg zu einer weiteren Röhre frei. Springen Sie über den Felsen davor auf den Turm (nach dessen Fall!), und tauchen Sie in die Röhre ein - das Ende naht! Im letzten Raum wird Kurt von schaurig-schönen Klängen à la Rocky Horror begrüßt. Kommen Sie dem trägen Endgegner nicht zu nahe, sonst tritt der Riese nach Ihnen wie nach einer lästigen Schmeißfliege. Postieren Sie sich am Eingang des Raumes und raffen Sie ihn mit dem Sniper dahin. Es ist geschafft, Sie haben MDK erfolgreich beendet, jetzt sollten Sie es mit dem nächsthöheren Schwierigkeitsgrad probieren!

Thorsten Seiffert



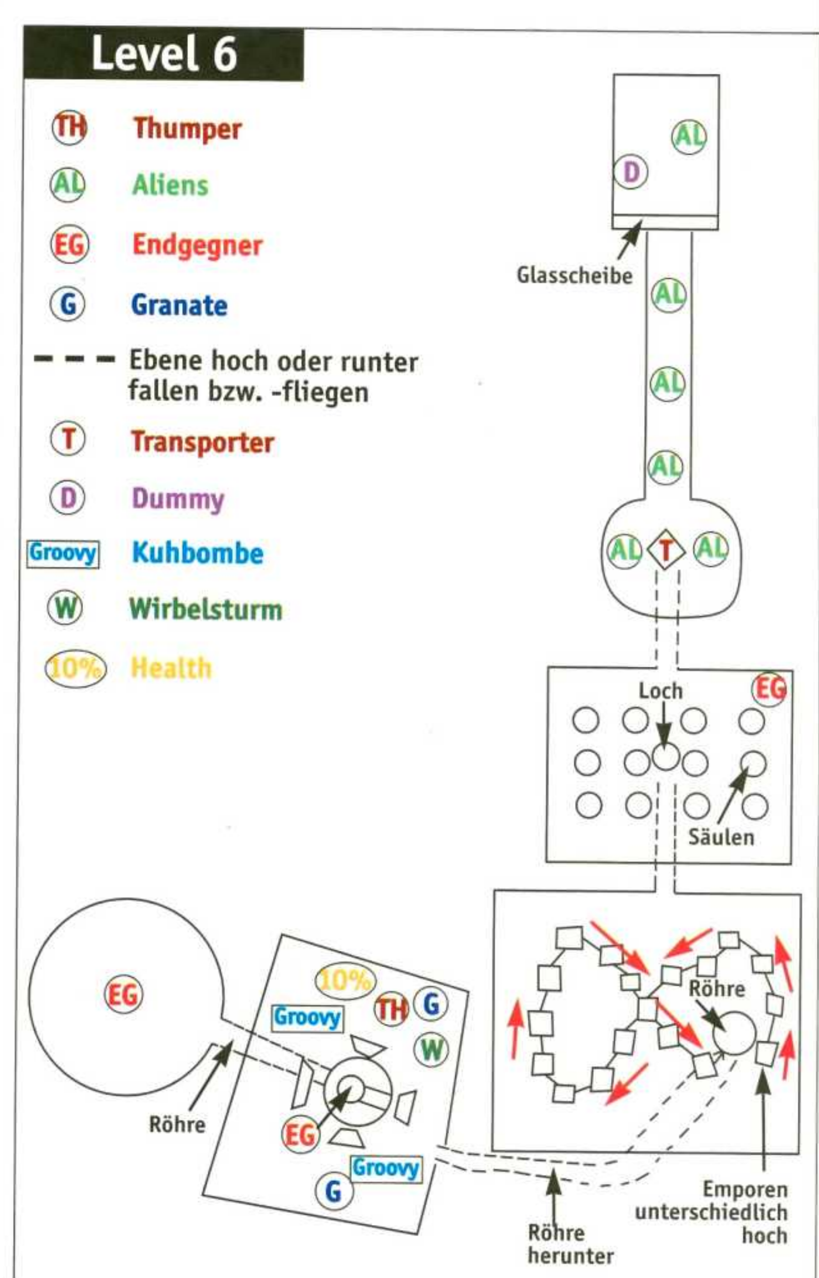
Aus der Ferne ist der Endgegner leicht zu erledigen, gehen Sie zu nah dran, wird er um sich treten.



Der Endgegner befindet sich auf dem Turm, der nach reichlichem Beschuß zu Boden fällt und einen weiteren Durchgang freigibt. Zuvor gilt es jedoch, diese netten Aliens ins All zurückzuballern.

KLEINE GEGNERKUNDE

Gegner gibt es unzählige in MDK, zu viele, um sie alle einzeln aufzuführen. Einige wollen wir jedoch nicht unerwähnt lassen. Da gibt es einmal den "gemeinen" Standard-Roboter. Er ist sehr dumm, schießt nur langsam und legt sich vor Angst schützend auf den Boden, wenn Kurt ihn erwischt hat. Dann nur nicht locker lassen, sondern den Job auch zu Ende (sprich bis zur Zerstörung) bringen. Bisweilen werden Sie auch auf einen Alien-Roboter treffen, der mit hocherhobenen Armen auf den bedauernswerten Kurt zuläuft, um ihn unter sich zu begraben. Doch was tun gegen die Kamikaze-Robbis? Versuchen Sie, ihm auszuweichen, um nach einer schnellen Drehung auf den verdutzten Roboter einzuschießen. Völlig harmlos und fast schon zu süß, um sie brutal zu erledigen, sind die Wachroboter. Sie haben die Aufgabe, die restliche Bagage zu warnen. Machen Sie kurzen Prozeß, bevor auch nur ein seliges "Alert" aus ihnen ins Freie dringt. Einfach zu treffen sind auch die schwarzen Flugobjekte. Ein Schuß genügt meist schon, dafür ist es um so schwerer, ihnen aus dem Weg zu gehen. Auch hier ist der Zick-Zack-Kurs wieder ein probates Mittel. Echte Dickschädel hingegen sind die Aliens, die sich stampfend fortbewegen und stets auf den armen Kurt draufhüpfen wollen. Hier hilft nur große Distanz, ein ruhiges Plätzchen (nicht leicht zu finden) und der Sniper-Modus. Große Nervensägen sind die "Kettenhunde" der Aliens. Wie Jagdhunde stürzen sie sich auf Sie und richten großen Schaden an. Zwar sind auch sie mit einem gezielten Schuß zu erledigen, doch ihre schnellen Bewegungen scheinen sie manchmal aus dem Nichts kommen zu lassen.



Auf einen Blick:
- Das Volk
- Die Ernährung
- Die Rohstoffe
- Der Handel

LORDS OF THE REALM II

Sierras gelungener Genre-Mix zwingt den Spieler, vor allem im Verlauf der Kampagne ("sofort spielen"), immer wieder zur Änderung seiner Strategie. Aus diesem Grunde wird empfohlen, zunächst einige der Karten-Szenarien zu spielen, um ein Gefühl für das Vorgehen des Computergegners und die wirtschaftlichen Abläufe zu bekommen. Diese werden nachfolgend umfassend dargestellt.

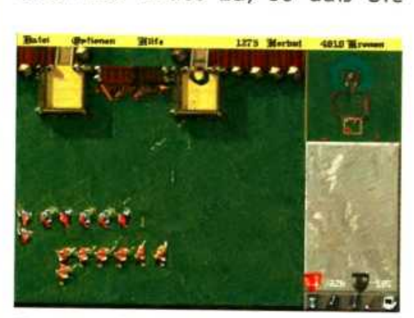
Um das Spiel zu gewinnen, brauchen Sie vor allem eines: eine starke Bevölkerung. Aus dieser werden Soldaten für die Armeen rekrutiert, und sie liefert die Arbeiter, die die Felder bestellen, das Vieh hegen, die Rohstoffe abbauen, Waffen herstellen, Burgen bauen und Steuern bezahlen. Nun könnten Sie zu der Ansicht geraten, daß Sie zunächst nichts anderes zu tun hätten, als ein möglichst großes Volk heranzuziehen, was aber leider so nicht funktionieren wird, da es ja auch noch die Feinde gibt, die, je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad, früher oder später (meist viel zu früh) über Sie herfallen werden. Also wird es sein wie gehabt: Alles läuft simultan ab, Sie müssen verteidigen, angreifen, aufbauen, brandschatzen, bewirtschaften, kaufen und verkaufen. Betrachten wir dennoch die einzelnen Schritte zunächst getrennt voneinander.

Das Volk

So ein Volk will hauptsächlich drei Dinge: gut essen, in Ruhe gelassen werden und möglichst wenig Steuern zahlen. Treffen diese Voraussetzungen zu, ist Ihr Volk glücklich und vermehrt sich fleißig. Treffen sie nicht zu, wird das Volk unglücklich und krank, was zu Auswanderungen und sogar zu Revolten führt, die in der Abspaltung ganzer Provinzen gipfeln können. Also, sagt sich da der kluge Souverän, muß erst einmal für Nahrung gesorgt werden, die Steuer bleibt moderat, und mit Wehrpflicht wollen wir zunächst niemanden belästigen. Nun wird das Volk von Runde zu Runde zufriedener und vermehrt sich noch schneller. Aus Provinzen, in denen die Voraussetzungen nicht so günstig sind, ziehen ebenfalls Leute zu, so daß Sie alsbald über eine stattliche Anzahl von Arbeitern und potentiellen Soldaten verfügen, die Ihnen willig die Hindernisse auf Ihrem Weg zur Macht beseitigen.



Die kleine Palisadenburg ist wirklich kein Hindernis...


Der Beginn einer Belagerung. Lassen Sie Ihre Schützen auch die Ölkessel des Feindes vernichten, bevor Sie zum Sturm ansetzen; Sie ersparen sich dadurch empfindliche Verluste!

Die Ernährung

In Lords gibt es drei Möglichkeiten, ein Volk zu ernähren: Milchprodukte, Rindfleisch und Getreide. Der Idealzustand ist erreicht, wenn sich das gesamte Volk von Milchprodukten ernähren kann. Aus diesem Grunde erscheint es geboten, den jeweiligen Bestand an Rindern so weit zu vergrößern, daß dieser Fall eintritt. Sobald für jeden fünften Einwohner einer Provinz eine Kuh bereitsteht, kann genügend Käse produziert werden, so daß keine Kuh mehr geschlachtet werden muß und das Getreide im Speicher bleiben kann. Wozu brauchen Sie nun das Getreide? Nun, es hat gegenüber



Vor jeder Schlacht entscheiden Sie, ob der PC das Ergebnis berechnen soll oder ob Sie Ihre Einheiten selbst zum Sieg oder in die Niederlage führen möchten. Vorsicht: Der PC gibt oft Schlachten verloren, die Sie selbst unter Umständen gewinnen könnten!



Wenn Sie deutlich mehr Schützen haben, können diese auch die des Feindes ausschalten. Wichtig bei dieser Schlacht war die Absperrung der Brücke im SW, da der Feind ansonsten versucht hätte, unsere Bogenschützen in den Rücken zu fallen.

den Milchprodukten drei deutliche Vorteile: Man kann es lagern, es in bedürftigere Provinzen versenden und es verkaufen (was zwar auch mit Rindern, aber eben nicht mit Milchprodukten möglich ist). In Friedenszeiten ist das alles nicht so wichtig, da die Zuwachsraten einer Provinzbevölkerung auch bei hoher Zufriedenheit überschaubar bleiben. Ganz anders, wenn feindliche und eigene Truppen im Lande stehen. Wenn Sie mit der empfohlenen Einstellung "Nahrungssuche Armee" spielen, kann es passieren, daß Ihr Rinderbestand plötzlich dramatisch abnimmt. Wen wundert's, wenn plötzlich Hunderte von feindlichen und freundlichen Soldaten zusätzlich zu ernähren sind? Sofern Sie das Glück haben, daß gleich in der ersten Runde der Planwagen eines Händlers in Ihrer Provinz zu finden ist, kaufen Sie pro Feld fünf Einheiten Getreide. Das wird nun im nächsten Winter ausgesät und beschert Ihrer Provinz im darauffolgenden Herbst eine satte Nahrungsreserve.

Die Rohstoffe

Zur Herstellung von Waffen brauchen Ihre Arbeiter Holz und Eisen, für die Errichtung mächtiger Trutzburgen eine Menge Steine und, für die kleineren Forts, ebenfalls Holz. Fast jede Provinz verfügt über Holz und **einen** zusätzlichen Rohstoff. Um alle drei Ressourcen abbauen zu können, müssen Sie also unter Umständen mehrere Provinzen erobern. Insofern stellt sich hier schon eine kleine strategische Frage: Erobern Sie eine Provinz, die Ihnen eine weitere Eisenmine liefert, wird sich das auf die Anzahl der herstellbaren Waffen auswirken, wohingegen ein Steinbruch endlich das Material liefern würde, das Sie zum Bau Ihrer Burgen benötigen. Sie werden später noch sehen, daß diese Entscheidung von Ihrer bevorzugten Grundstrategie abhängt: Gehen Sie eher offensiv vor, wird die Eisenmine mehr Sinn machen; müssen Sie sich jedoch defensiv verhalten, brauchen sie die Steine. Abgebaute Rohstoffe stehen in Ihrem gesamten Reich zur Verfügung und müssen nicht, wie Getreide und Rinder, extra verschickt werden.

Der Handel

Reisende Händler kaufen und verkaufen alles, was im Spiel hergestellt, geerntet, abgebaut oder gezüchtet werden kann. Wie schon erwähnt, sind Milchprodukte, aufgrund einer gewissen Verderblichkeit, für den sofortigen Verzehr bestimmt und können deshalb weder erstanden noch veräußert werden. Zusätzlich bieten die Händler zu einem sehr günstigen Preis Bier an, das die Zufriedenheit der Bevölkerung in der Provinz, in der es gekauft wurde, erhöht. Dazu später etwas mehr. Wenn Sie Getreide und/oder Rinder kaufen, wird auch davon nur die Versorgungslage in der Provinz, in der der Handel abgeschlossen wurde, betroffen. Rohstoffe und Waffen sind jedoch überall verfügbar, egal, wo Sie diese Waren kaufen. Wenn auch der Verkauf einiger hundert Einheiten Getreide Ihre Kriegskasse spürbar aufbessert, sollten Sie das wirklich nur tun, wenn es nicht anders geht, da sich die Versorgungssituation in Ihren Provinzen rapide und drastisch verschlechtern kann. Gerade in solchen Situationen sind dann Lieferungen aus einer "Überschußprovinz" die Rettung in letzter Minute. Auch der Kauf der Waren will überlegt sein, da



Keine Chance mehr! Wenn der Feind seine Bogenschützen in Stellung bringen kann und Ihre bereits in Nahkämpfe verwickelt sind, ist die Schlacht an sich schon gelaufen - gegen Sie!




Die Bogenschützen sind Ihr Trumpf-As in jeder Schlacht. Gut abgesichert und in großer Anzahl erledigen sie die meiste Arbeit in der Schlacht



Auf einen Blick:
- Waffen, Truppen und Söldner
- Der Bogen
- Die Armbrust
- Die Keule
- Die Pike
- Das Schwert
- Die Plattenrüstung

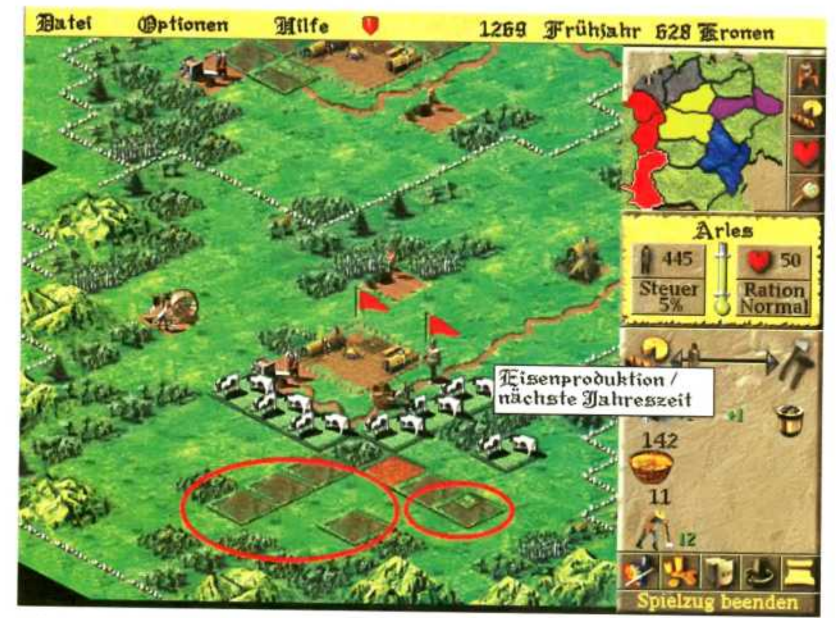
die Händler, von Bier einmal abgesehen, schon gesalzene Preise verlangen. Langfristig sollten Sie deshalb darauf achten, daß Sie alles, was herstellbar ist, auch herstellen und die Kaufoption nur dann anwenden, wenn es darum geht, ein akutes Problem zu lösen. Für Waren, die Sie veräußern möchten, erhalten Sie 50% des Verkaufspreises.

Waffen, Truppen und Söldner

Jede Provinz verfügt über eine Schmiede, in der alle Waffen produziert werden können, jedoch immer nur eine Sorte pro Runde und pro Provinz. Die Anzahl der produzierbaren Waffen hängt von zwei Faktoren ab: Wieviele der für diese Waffe benötigten Rohstoffe besitzen Sie, und wieviele Arbeiter können Sie zur Schmiede abkommandieren? Mit anderen Worten: Wenn Sie kein Holz haben, können Sie weder Bögen noch Armbrüste herstellen; wenn Sie keine freien Arbeiter haben, können Sie überhaupt nichts produzieren. Beachten Sie bitte, daß auch hergestellte Waffen in Ihrer zentralen Waffenkammer gelagert werden und Sie in jeder Provinz Zugriff darauf haben.

Insgesamt bilden fünf Waffen und eine Rüstung das Equipment Ihrer Truppen:

- **Der Bogen** ist wohl die wichtigste Waffe im Spiel und zudem am einfachsten zu produzieren. Dafür brauchen Sie lediglich Holz. Ihre **Bogenschützen** kämpfen bevorzugt in der zweiten Reihe und dezimieren heranstürmende Gegner empfindlich. Achten Sie also darauf, in jeder Armee ein möglichst großes Kontingent dieser Truppe einzusetzen.
- **Die Armbrust** hat eine geringere Reichweite als der Bogen und eine langsamere Feuergeschwindigkeit. Sie ist sehr effektiv gegen schwer gepanzerte Schwertkämpfer, Ritter und Belagerungsgeräte. Aus diesem Grunde sollte bei Ihren Burg-Garnisonen jeweils ein starker Zug **Armbrustschützen** zu den Verteidigern zählen. Zur Herstellung benötigen Sie neben Holz etwas Eisen.
- **Die Keule** ist eine leichte Waffe, ein mit Eisen beschlagener Knüppel. Der **Keulenschwinger** ist leicht gerüstet und schnell. Er ist nicht sehr wirkungsvoll gegen feindliche Nahkämpfer, eignet sich jedoch aufgrund seiner Schnelligkeit dazu, die feindliche Hauptstreitmacht zu umgehen und direkt die Schützen im Nahkampf zu binden.



Die markierten Felder sind unfruchtbar und müssen erst wieder neu erschlossen werden. Das dauert jedoch sehr, sehr lange....

- **Die Pike** ist ein langer, schwerer Spieß und hat sich bei der Abwehr heranstürmender Feinde bewährt. Auch hierfür brauchen Sie Holz und Eisen. Die **Speerträger** sind schneller als die schwerer gerüsteten Schwertkämpfer, jedoch langsamer als die Schützen. Sie sind besonders wirkungsvoll bei der Absperrung von Engpässen, Brücken und Toren, wenn hinter ihnen ein starker Trupp Schützen postiert wird. Gegen große Bauern-Heere sollten diese Einheiten lediglich zum Schutz der Schützen herangezogen werden.
- **Das Schwert** ist in diesem Spiel die wirkungsvollste Nahkampfwaffe. Der **Schwertkämpfer** ist gut gepanzert und kann auch gegen eine große Übermacht von Bauern und/oder Speerträgern erfolgreich die Stellung halten. Er ist die langsamste Einheit, weshalb Sie ihm den ersten Bewegungsbefehl in der Schlacht geben sollten. Für die Produktion dieser Waffe brauchen sie relativ viel Eisen. An sich ist der Schwertkämpfer schon eine Art Elite, weshalb Sie sorgsam mit ihm umgehen sollten.
- **Die Plattenrüstung** ist für den **Ritter** vorgesehen, der in diesem Spiel die Kavallerie darstellt. Ungemein schnell, eignet er sich ganz ausgezeichnet für überraschende Angriffe im Rücken des Feindes, wo er direkt dessen Schützen attackiert. Mit diesen macht er kurzen Prozeß und hält auch dem Ansturm der feindlichen Nahkämpfer



Ihre Belagerungsgeräte halten selbst dem schlimmsten Pfeilhagel stand - nur gegen Armbrustbolzen sind sie sehr anfällig.



Der Feind versucht, wann immer er kann, Ihre Streitkräfte zu umzingeln. Eine ausreichende Flankensicherung ist deshalb stets geboten!



Pech für den Computergegner. Derart in die Enge gedrängt, hat diese feindliche Einheit keine Chance mehr.



Hat der Feind keine Bogenschützen, ist es einfach, seine Streitkräfte ohne große Verluste aufzureiben.



Mit Bier sind in der Provinz, in der es gekauft wird, einfach und billig bis zu 5 Zufriedenheitspunkte erreichbar.

stand, bis Ihre restlichen Truppen eintreffen. Gegen Armbrustbeschuß ist er allerdings anfällig. Optimal ist es, ihn erst einzusetzen, wenn Ihre restlichen Truppen bereits die Angriffspositionen bezogen haben. Für die Rüstung wird sehr viel Eisen benötigt, was den Ritter zur teuersten Einheit macht. Dafür ist er aber auch der beste Kämpfer.

Ihre Armeen werden noch ergänzt durch einfache **Bauern**, die mit landwirtschaftlichem Gerät (Sensen, Dreschflegel und dergl.) in den Kampf ziehen und deshalb sehr billig zu rekrutieren sind. Als Kämpfer sind sie leidlich gut, wenn sie im Nahkampf gegen Schützen eingesetzt werden, ansonsten fallen sie wohl unter die Rubrik "letztes Aufgebot". Es versteht sich aus diesem Grunde von selbst, daß eine Bauernabteilung unter 100 Mann Stärke fast gar nichts bringt. Massiert, zu mehreren Hunderten, sind sie allerdings in der Lage, eine Feindarmee zumindest zu stoppen. Wenn dann eine sehr starke Einheit von Bogenschützen hinter ihnen steht, kann doch so manche Schlacht recht billig gewonnen werden. Besonders bei der Erstürmung von großen Burgen mit Wassergräben sollten Sie einige Hundertschaften Bauern mitführen. Diese füllen die Wassergräben auf und ermöglichen somit Ihren restlichen Truppen den Zugriff auf



Wieder eine neue Provinz!

Auf einen Blick:
- Die Zufriedenheit
- Zufallsereignisse
- Optionen
- Burgen und Belagerungsgerät
- Der Rammbock

die Burg. Die Arbeit am Graben könnte zwar auch von anderen Truppenteilen bewerkstelligt werden, um die es jedoch schade wäre, da ein Großteil im Pfeil- und Bolzenhagel der Verteidiger umkommen wird. Schließlich bieten Ihnen die verschiedensten **Söldner-Einheiten**, die wahllos durch die Provinzen ziehen, ihre Dienste an. Die besseren davon sind natürlich außerordentlich teuer und können deshalb erst spät im Spiel angeheuert werden. Söldner sind Profis, die etwas besser kämpfen als Ihre vergleichbaren Wehrpflichtigen. Aus diesem Grunde werden sie eine Armee wirkungsvoll verstärken. Allerdings kann jeder Armee nur jeweils eine Söldner-Einheit zugeordnet werden.

Die Zufriedenheit

Durch das Herzsymbol wird die Zufriedenheit der Bevölkerung in der jeweiligen Provinz angezeigt. Die Faustregel ist einfach: Ein zufriedenes Volk wächst und gedeiht, ein unzufriedenes revoltiert, spaltet sich ab und terrorisiert Nachbarvölker durch Räubertrupps. Sie sind natürlich daran interessiert, daß Ihre Untertanen loyal zu Ihnen stehen und ihre Arbeit erledigen. Studieren Sie aus diesem Grunde das Handbuch und die verschiedenen Anzeigen (Rationen, Volkswachstum, Steuern, Zufriedenheit) gut, um zu wissen, warum ein Volk unzufrieden bzw. zufrieden ist. Durch verschiedene Maßnahmen ist dieser Index schnell zu steigern bzw. zu senken. Kaufen Sie Bier, das ist billig und bringt bis zu fünf Pluspunkte. Erhöhen Sie kurzfristig die Rationen bei gleichzeitiger Steuersenkung. Verzichten Sie darauf, in einer Provinz mit bedenklichem Zufriedenheitsniveau Soldaten zu rekrutieren. Provinzen, in denen der "Z-Pegel" über 80% liegt, ziehen Einwanderer aus benachbarten Ländereien an, auch aus denen des Feindes. Das einzige Problem, das aus einer hohen Zufriedenheit resultieren kann, ist die Übervölkerung. Dies ist dann der Fall, wenn Weiden und Felder an der Grenze ihrer Kapazität angekommen sind und deshalb zwangsläufig Nahrungsengpässe entstehen müssen. In solchen Fällen sollten Sie nun den umgekehrten Weg gehen: Erhöhen Sie die Steuern, senken Sie (kurzfristig!) die Rationen, rekrutieren Sie eine große Armee. Sie können zwar Nahrung versenden, jedoch keine Siedler von einer übervölkerten in eine volksarme Provinz schicken. Das Spiel verhält sich fair und teilt Ihnen mehrfach mit, wenn ein Volk bedenklich unzufrieden wird, so daß Sie immer genug Zeit haben, um wirkungsvolle Gegenmaßnahmen einzuleiten.



Die verkleinerte Ansicht der Karte zeigt auf einen Blick, wo wessen Truppen stehen.



Ob man sich über diese Meldung freuen sollte...?

Zufallsereignisse

Für manche das Salz in der Suppe, für viele eine unfaire Belästigung, insbesondere dann, wenn zu oft sehr unangenehme Dinge passieren. Dazu zählt zweifellos der Verlust von Feldern (Dürre, Regen). Deshalb sollten Sie grundsätzlich abspeichern, bevor Sie die Runde beenden, und so lange neu laden, bis Ihnen die Ereignisse in den Kram passen. Um ein unfruchtbares Feld wieder herzustellen, benötigen Sie sehr viele Arbeiter, die natürlich an anderer Stelle fehlen. In dünn besiedelten Provinzen brauchen Sie das vorläufig nicht zu tun, da genügend Weiden und Felder ausreichend Nahrung für die wenigen Leute produzieren. Anders in Provinzen, in denen das Volk schon zu zahlreich geworden ist: Hier muß sofort gehandelt werden, was aber dank der vielen Arbeitskräfte kein großes Problem darstellen wird.



Sobald Sie bei der Kampagne in Italien angekommen sind, haben Sie es erstmals mit allen vier Computergegnern zu tun.

Optionen

Sie haben vor und während des Spiels die Möglichkeit, einige Schwierigkeitsgrade selbst zu wählen. Ob Sie nun "Erforschen" oder "Erweiterte Landwirtschaft" an- oder abschalten, ist Geschmacksache. Die Option "Nahrungssuche Armee" sollten Sie jedoch nutzen, da Ihnen hiermit ein mächtiges strategisches Instrument zur Verfügung steht, auf das später noch eingegangen wird.

Burgen und Belagerungsgerät

Fünf verschiedene Burgen können gebaut werden, eine pro Provinz. Je nach Ausführung erhöhen sie die Steuereinnahmen und erschweren dem Feind die Eroberung einer derart geschützten Provinz. Im Kriegsfall sind die Modelle ohne Wassergräben allerdings kein ernsthaftes Hindernis für eine starke Armee. Die zur Erstürmung benötigten Geräte werden von der Armee während der Belagerungszeit gebaut:

Der Rammbock ist für Belagerungen immer gut geeignet, da er selbst schwere Tore in kurzer Zeit knackt.



Wenn der Feind schon so geschwächt ist wie hier, können Sie Ihre Elitekämpfer ruhig schonen.

Auf einen Blick:
- Der Turm
- Das Katapult
- Die Schlachten

Der Turm wird an die Mauer herangefahren und verschafft Ihnen schnellen Zugang ins Innere der Burg. Sobald er "angelegt" wurde, kann er nicht mehr bewegt werden.

Das Katapult zerstört nur Mauern und richtet keinen Schaden unter der Besatzung an. Es dauert aber sehr lange, bis durch eine starke Mauer eine durchgehende Bresche geschossen werden kann.
All diese Geräte sind relativ widerstandsfähig gegen Pfeile, jedoch sehr, sehr anfällig gegen massiven Bolzenbeschuß. Alle Truppen, außer den Rittern, können zur Aufschüttung der Wassergräben abgestellt werden. Da dies eine sehr gefährliche Arbeit ist, sollte sie, wie weiter oben bereits erwähnt, von den Bauern erledigt werden.







Die Eroberung einer Burg mit Wassergraben beginnt mit der Aufschüttung des Grabens, wofür eine Menge Bauern benötigt werden, die truppweise eingesetzt werden, um Ausfälle durch Feindbeschuß ausgleichen zu können. Ihre Schützen werden wenig gegen die auf den Zinnen ausrichten können, lenken aber etwas von den Aufschüttungsarbeiten ab.

Die Schlachten

Dem Trend der Zeit entsprechend, finden die Kämpfe in Echtzeit statt. Am verwirrendsten ist wohl die Eigenart des Programms, die Truppen auf verschiedene Weise darzustellen. In einem Falle repräsentiert eine Figur eine Einheit von 16, in einem anderen steht sie lediglich für acht Soldaten. Mag dies bei den Schützen nicht so wichtig sein, bei den Nahkämpfern kann dadurch ein wesentlicher Nachteil entstehen, da man mit acht Einheiten à acht Mann andere taktische Möglichkeiten hätte als mit zwei Einheiten à 32 Mann. Es ist schon klar, daß eine solche Lösung für den Fall geschaffen wurde, daß Sie eine Armee von mehreren 100 Mann befehligen, deren graphische Darstellung am fehlenden Platz auf dem Bildschirm scheitern würde. Wenn man jedoch lediglich 64 Schwertkämpfer besitzt, ist es nicht nachvollziehbar, warum diese durch zwei Männchen dargestellt werden. An sich sind die Schlachten gegen den PC einfach zu gewinnen, wenn Ihr Heer nicht total unterlegen ist. Der PC kennt drei wesentliche Taktiken, die er immer wieder anwendet:

- Wenn der Computergegner glaubt, überlegen zu sein, greift er sofort an und versucht, Sie zu umzingeln. Ziehen Sie in diesem Falle Ihre Schützen an den Bildschirmrand oder in eine Waldschneise zurück und postieren Sie Ihre Nahkämpfer davor. Wenn Sie eine Abteilung der Nahkämpfer entbehren können, halten Sie diese so lange zurück, bis der PC seine Schützen in Position gebracht hat. Die Reserveabteilung greift diese nun, nach Möglichkeit von hinten, an.
- Glaubt der Computergegner, unterlegen zu sein, zieht er seine Schützen in einer Waldschneise oder an den Bildschirmrand zurück und postiert seine Nahkämpfer davor. So steht er dann und wartet, bis Sie kommen. Lassen Sie Ihre Nahkämpfer in einer Reihe schrittweise vorrücken, stets dicht gefolgt von den Schützen. Sobald Ihre Schützen zu schießen beginnen, greift der PC an. Nun läuft wieder alles









Wenn Sie über eine Burg mit Wassergraben verfügen, hat es der Computergegner sehr schwer, wenngleich er meist etwas geschickter vorgeht als in dieser Schlacht: Er schickt erbarmungslos Truppen und Belagerungsgerät in Ihren Pfeilhagel und wartet dann untätig ab.



Wenn Sie sich entscheiden, per Belagerungsturm einzudringen, können Sie keine Rammböcke heranführen, um das innere Tor aufzubrechen. Das müssen dann schon Ihre Leute selber machen, was natürlich zu enormen Ausfällen führt.



GROSSE KLASSIKER ZUM KLEINEN PREIS

Ein Comic-Abenteuer im klassischen 2D-Stil

„Talisman weist alle Tugenden eines gelungenen Fantasy-Adventures auf..." PC Games

PC Games 81%, PC Power 89%, PC Joker 80%

SPIELSPASS FÜR JEDEN GELDBEUTEL

DREI NEUE TITEL IN DER CLASSIC LINE

AB MÄRZ IM HANDEL



SOFTWARE 2000

OFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (0,12 DM/ 6Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: ttp://www.software2000.de



Auf einen Blick:
- Diplomatie

wie gehabt: Die Angreifer werden an Ihrer Verteidigungslinie aufgerieben, eine Reserveabteilung eilt herbei, um die feindlichen Schützen aufzubringen. Lassen Sie vorsichtshalber immer einige Kämpfer bei Ihren Schützen, da der PC natürlich ebenfalls versucht, diese in Nahkämpfe zu verwickeln.

- Bei Brücken verhält sich der Computergegner oft recht geschickt, indem er sie einfach blockiert. Nun kommt es darauf an, wer mehr Schützen hat, da Sie die ihren nun erst auf die des Feindes schießen lassen, die das "Feuer" natürlich erwidern. Sofern noch andere Übergänge in einem solchen Szenario vorhanden sind, wird Kollege PC als nächstes versuchen, über diese einige seiner Kämpfer zu schicken, die Ihre Schützen angreifen. Lassen sie also besonders in dieser Schlachtsituation wieder einige Bewacher die Flanken sichern. Wenn Sie viele Nahkämpfer besitzen, verfahren Sie analog: Ein starkes Kontingent erobert zunächst die anderen Übergänge und fällt dann von hinten über den Feind her.



Der Turm hat "angelegt". Nun kann der Sturm beginnen.

Wie mehrfach erwähnt, sind die Schützen meist der ausschlaggebende Truppenteil. Mit 200 oder 300 davon und ca. 100 Speerträgern, die nichts anderes tun, als die Schützen zu sichern, können Sie ohne Probleme die meisten Schlachten auch gegen zahlenmäßig überlegene Feinde gewinnen. Auch die Verteidigung Ihrer Burgen ist so recht günstig zu bewerkstelligen: 70% Bogen-, 10% Armbrustschützen, der Rest Speerträger für den Notfall, und es kann an sich nichts mehr passieren. Diese Regel trifft allerdings nur auf die Burgen zu, die einen Wassergraben besitzen. Die kleinen Palisadenburgen und auch der Bergfried sind keine wirklichen Hindernisse. Aufgrund ihrer begrenzten Aufnahmekapazität wird der Feind in der Regel keine Schwierigkeiten haben, mit einer Armee anzugreifen, die deutlich größer ist als Ihre Garnison. In diesen Fällen sollten Sie versuchen, die Belagerungsarmee mit einem Feldheer anzugreifen. Bauen Sie jedoch diese kleinen Burgen dennoch, da sie die Steuereinnahmen in der jeweiligen Provinz deutlich erhöhen und den Feind wenigstens so lange abschrecken, bis seine Armee groß genug für einen erfolgversprechenden Angriff ist.

Diplomatie

Sie können Ihren Gegnern auf verschiedene Arten mitteilen, was Sie von ihnen halten. Tatsächlich reagieren alle geschmeichelt, wenn Sie ihnen ein **Kompliment** oder gar ein **Geschenk** zukommen lassen. Umgekehrt kühlt das Verhältnis merkbar ab, wenn Sie jemanden beleidigen. Ob das jedoch tatsächlich einen Vorteil einbringt, sei dahingestellt. Sie werden spätestens dann angegriffen, wenn die vom jeweiligen Gegner direkt erreichbaren neutralen Provinzen erobert wurden. Der PC geht dabei nicht ungeschickt vor; er baut die angeschlagenen Eroberungsarmeen erst wieder auf, bevor er sie gegen Ihr Reich entsendet. **Allianzen** mit einem oder mehreren Gegnern können Ihnen hin und wieder etwas Luft verschaffen, sind jedoch sehr unbeständig. Es kam sogar vor, daß der Baron einer Allianz zustimmte, im nächsten Zug seine Kündigung übermittelte, um im nächsten Zug einem erneuten Pakt beizutreten und schließlich im nun folgenden Zug eine der Provinzen des Testspielers anzugreifen. Sofern es Ihnen gelingt, eine Allianz einzurichten, versuchen sie immer wieder, Ihren "Partner" zum Angriff auf den Ihnen momentan gefährlichsten Gegner zu überreden. Sollte er es irgendwann tun, bringt das wenigstens den Vorteil, daß er und der von ihm



Der Feind verschanzt sich gerne vor Brücken. Oftmals hilft hier nichts anderes, als die Brücke mit Kämpfern abzusperren und die Bogenschützen so heranzuführen, daß sie zwar die feindlichen Kämpfer erreichen, jedoch von den Schützen des Feindes nicht getroffen werden können.



Das Katapult hat sich nicht bewährt; es dauert zu lange, bis eine durchgehende Bresche in der Mauer ein Eindringen ermöglicht. Der Belagerungsturm ist hier wohl die bessere Wahl.


COMPUTEC Verlag
PC Games Disc & Mag
MAXIMUM
FUN GP2
In Zusammenarbeit mit Jochen Mass
Im Fahrertraining zu Grand Prix 2 verrät Ihnen Jochen Mass, wie Sie bei GRAND PRIX 2 die besten Rundenzeiten erzielen können.
Verfolgen Sie per Full-Screen Video (von CD-ROM), wie Sie die Kurven am besten anfahren, welche Gangwahl optimal ist, die besten Bremspunkte und vieles mehr!
Auf CD-ROM: die besten Setups für alle Strecken, sowohl für Tastatur, Lenkrad als auch Joystick.
Das Fahrertraining zu Grand Prix 2 aus der MAXIMUM FUN Reihe jetzt überall im Fachhandel erhältlich!
unverbindliche Preisempfehlung
DM 29.95
PC Games
MAXIMUM
FUN GP2
Fahrertraining zu
Grand Prix 2
„Entwickelt von PC Games, Deutschlands meistgekauftem PC-Spiele-Magazin, in Zusammenarbeit mit Jochen Mass"



Auf einen Blick:
- Strategien und Taktiken

attackierte Gegner sich gegenseitig schwächen. Lassen Sie sich hingegen nicht auf Allianzen ein, da die Absicht des Computers darin besteht, Sie seine Kämpfe ausfechten zu lassen, um dann bequem zwei geschwächte Reiche zu kassieren. Wenn Sie sich entscheiden, einen Partner anzugreifen, ohne eine bestehende Allianz zu kündigen, verlieren Sie bei den anderen sehr viel Sympathie. Alles in allem mag die gesamte Diplomatieoption mit menschlichen Spielern ganz lustig sein, im Spiel mit dem PC ärgert man sich doch immer wieder über die sehr zufallsbedingten Handlungen der Gegner bzw. Verbündeten.

Strategien und Taktiken

Eines macht der PC sehr geschickt: Wenn er merkt, daß er eine soeben eroberte Provinz nicht halten kann, plündert er sie total aus (Getreide und Vieh werden in eine



seiner Provinzen versandt), rekrutiert alle verfügbaren Männer und hinterläßt Ihnen ein nun fast menschenleeres Land, in dem es kein Körnchen mehr zu essen gibt. Klar, daß Sie mit einer solchen Provinz zunächst nicht viel Freude haben, da dort die akute Gefahr einer Revolte besteht, was in der Bildung von Räuberbanden gipfeln kann, die auch in anderen Provinzen für Ärger sorgen können. Drehen Sie den Spieß bei Bedarf um: Wenn Sie merken, daß Sie den heranstürmenden Feinden nicht standhalten können, verfahren Sie ebenso. Die im Handbuch vorgeschlagene Strategie der "verbrannten Erde" hat sich ebenfalls als wirkungsvoll erwiesen. Sichern Sie mit einigen starken Verbänden Ihre Grenzen und lassen mehrere Trupps Bauern mit einer Stärke von ca. 50 Mann die Provinzen des Feindes verwüsten. Bedenken Sie jedoch, daß ein Land, in dem kein Feld mehr intakt ist, auch nach einer Eroberung durch Sie zunächst nur Ärger und Kosten bringt. Wenn Sie sich also entscheiden, den Feind auf diese Weise dauerhaft zu schwächen, sollten Sie in der Zwischenzeit einige starke Armeen aufbauen, um dann für den finalen Schlag gegen alle Feindprovinzen gerüstet zu sein.



Ohne Rammbock muß diese Armee ganz schön unter dem feindlichen Pfeilhagel bluten.

Noch ein Tip, wenn Sie die Option "Nahrungssuche Armee" eingeschaltet haben: Gerade zu Beginn eines jeden Szenarios sind Sie von einigen neutralen Provinzen umgeben. Stellen Sie Ihre Truppen sofort in eine solche, da dann dort die Nahrung besorgt wird und nicht bei Ihnen. Mit dieser Taktik können Sie auch den Feind heranlocken, um seine Hauptstreitmächte zu stellen: Betreten Sie mit einer starken Armee sein Gebiet. Sie bringen dort nun die Versorgung der Bevölkerung total durcheinander, weshalb der Feind versuchen muß, Sie zu vertreiben und seinerseits eine starke Armee aufstellt bzw. versucht, eine der bestehenden heranzuführen. So können Sie ihn militärisch sehr effektiv schwächen und erhalten einigermaßen intakte Provinzen als Lohn. Während der Kampagne werden Sie gezwungen sein, immer mehr aus der Defensive heraus zu kontern. Wenn auch die ersten beiden Missionen durch schnelle Vorstöße recht schnell zu gewinnen sind, wird sich dies ab dem Irland-Feldzug ändern. Sie werden relativ lange in Ruhe gelassen, können also Ihre Stamm-Provinz und die beiden angrenzenden Provinzen (die Sie natürlich zunächst erobern müssen) ein wenig entwickeln. Die Zeit nutzen Sie, indem Sie Burgen mit Wassergraben bauen und darin starke Schützenverbände stationieren. Warten Sie getrost, bis Sie angegriffen werden, und versuchen



Diese Provinz könnte an sich alleine von Milchprodukten ernährt werden. Die durchmarschierenden Soldaten benötigen aber Nahrung, weshalb es hier schon ans Eingemachte geht.

Sie, durch gezielte Bündnisse die Feinde gegeneinander zu hetzen. Wenn Sie beobachten, daß eine Belagerung des einen Feindes beim anderen eben scheiterte, bedeutet das aber auch, daß die Garnison der erfolgreich verteidigten Burg sehr geschwächt sein kann: Ein gefundenes Fressen für Sie. Sie erobern diese Provinz nun und verkaufen alles, sobald sich der Feind erneut nähert. Rekrutieren Sie so viel Soldaten wie möglich. Nun ziehen Sie sich zurück. Sollte der Feind nachstoßen, wird er zunächst von der eben rekrutierten Armee, die durch die Verkaufserlöse gut ausgerüstet werden konnte, zumindest empfindlich geschwächt, um dann von einer anderen Ihrer Streitkräfte vernichtet zu werden. Gleichzeitig leiten Sie nun die oben beschriebene Strategie der "verbrannten Erde" ein und entziehen ihm dadurch Volk, Nahrung und Geld. Sie werden sehen, daß nach einigen Spielzügen Ruhe einkehrt und Sie somit Gelegenheit haben, für den Showdown aufzurüsten.

Uwe Symanek





Ein Parade-Beispiel für eine optimale Geländeausnutzung! Die Schützen verschanzen sich in der Waldschneise und sind so bestens gegen Angriffe von hinten gefeit. Vorn sichern Ritter und Speerträger die wichtigste Einheit von Lords 2!

Auf einen Blick:
- Die Frühjahrsoffensive
- Taktische Überlegungen
- Die Flugzeuge

Und wieder können Sie mit uns in Empires Flying Corps-Himmel aufsteigen. Wie beim letzten Mal versprochen, stellen wir nun die Kampagnen im einzelnen vor. Sie haben hoffentlich fleißig geübt, und alle wichtigen Standardmanöver sind Ihnen in Fleisch und Blut übergangen.

FLYING CORPS

Die Frühjahrsoffensive:
Bei den Briten sollte selbstverständlich die SE5a die erste Flugzeugwahl sein. Schnell, wendig, sehr gute Steig- und Sturzleistung.

1. Als allererstes dürfen Sie bei Ihrem zukünftigen Kommandanten mit einer sauberen Landung Eindruck schinden. Achten Sie also darauf, daß Sie auf dem Flugfeld landen und nicht irgendwo in der Botanik.

2. Da Sie ja der anerkannte Grünschnabel der Staffel sind, hat der Kommandant noch ein paar Trainingsrunden angeordnet. Sie müssen versuchen, Ihrem Kommandeur immer schön auf den Fersen zu bleiben. Ihre Leistung wird hinterher bewertet. Der Kommandant fliegt ein paar kräftige Rollen und Schwenks, aber alles ziemlich harmlos.

3. Sie sollen sich dem Flugzeug des Kommandeurs, der auf den Horst zufliegt, unbemerkt nähern. Sobald Sie der Kommandant bemerkt, ist Feierabend. Auch muß das Manöver bis zu Beginn des Landeanfluges beendet sein. Sie haben nur dann eine Chance, wenn Sie eine Schleife fliegen. Der Kommandeur nähert sich von Südwesten. Also fliegen Sie erst nach Osten und dann nach Süden, um „hinter" den Kommandeur zu gelangen. Dann mit höchster Geschwindigkeit von hinten anpirschen.

4. Der Flugplatz Courcelles wird angegriffen. Sie sollten jede Möglichkeit zum Abschuß nutzen, damit Sie schnell befördert werden.

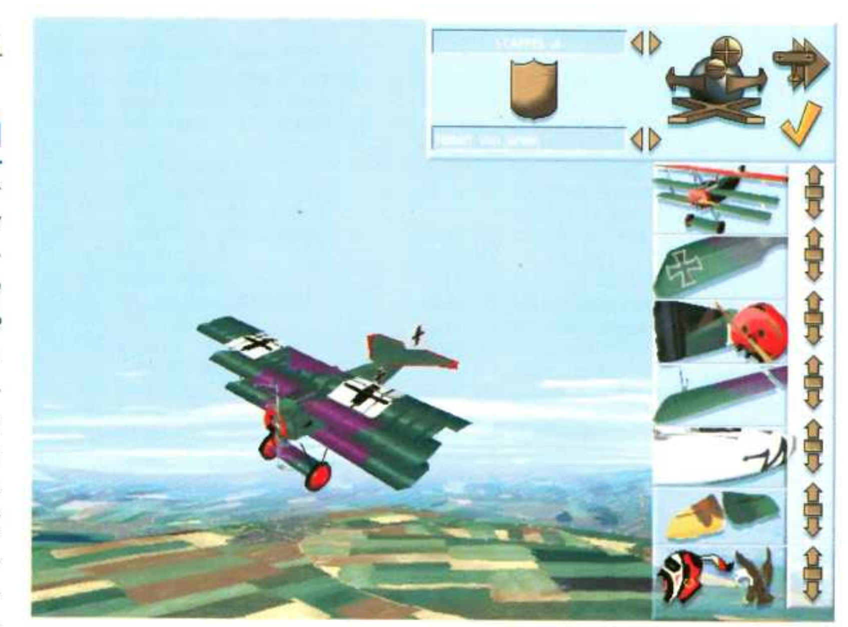
5. Der Flugplatz bei Epinoy soll angegriffen werden. Dies ist Ihre Chance. Machen Sie möglichst alle Feindflugzeuge nieder. Dann Bomben auf das Flugfeld werfen. Machen Sie sich keine Gedanken über mögliche Verluste Ihrer Einheit - noch ist jemand anders verantwortlich.

6. Sie sollten nach dem Einsatz Epinoy zum Leutnant befördert worden sein. Ab jetzt haben Sie selbst ein wenig Verantwortung zu übernehmen. Sie befehligen jetzt den 3. Verband der Staffel. Sie dürfen sich auch gleich bewähren - auf einem Patrouillenflug zwischen Arras und Peronne. Und wie auf Bestellung taucht ein großer Schwarm feindlicher Bomber auf - Weidmannsheil!

7. Haben Sie bis jetzt alles richtig gemacht, gehört das Geschwader ab sofort Ihnen. Sie hätten nämlich zum Kommandanten befördert werden müssen. Ab jetzt sind Sie für jeden Erfolg oder Mißerfolg der Staffel verantwortlich. Auch für die gute Moral unter Ihren Leuten müssen Sie selbst sorgen. Mit dem nächsten Auftrag haben Sie gleich die Gelegenheit dazu; Sie sollen mit Ihrer Staffel die Truppen bei Hermies beschützen, da diese immer wieder von tieffliegenden Jägern angegriffen werden. Ein leichter Auftrag, da sich nur wenige Jäger in das Gebiet verirren und Sie so keine Verluste zu verschmerzen haben werden. Beachten Sie die Hinweise im Kasten Staffelführung!

TAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

In der Kampagne „Die Schlacht um Cambrai" müssen Sie auch Ihre Einsatzroute selbst planen - sonst verlieren Sie. Das geht eigentlich ganz einfach: Sie haben ein „Kartenraummenü"; in diesem werden die eigenen und feindlichen Stellungen und Ihre Wendepunkte angezeigt. Auch erfahren Sie hier, ob irgendwelche Stellungen beschädigt oder einsatzbereit sind. Mit Hilfe der Wendepunkte, die Sie verschieben können, können Sie nun Ihre Route planen. Wichtig ist, daß Sie feindliche Stellungen, die den eigenen Truppen gefährlich werden können, zuerst angreifen. Sie erreichen dadurch, daß Ihre Truppen ein wenig Luft haben. Feindliche Fliegerhorste oder Panzerdepots sind ebenfalls vorrangige Ziele. In der Schlacht um Cambrai müssen Sie drei Tage durchhalten, bis Verstärkung eintrifft - wenn Sie also die Front unbeaufsichtigt lassen, werden Sie schnell überrannt. Sie schützen erst die eigenen Feldgeschütze vor feindlichen Bombern, dann greifen Sie die im Hinterland liegenden Fliegerhorste und Panzerdepots an - denn wenn kein Nachschub kommt, sind auch die Frontlinien schwach. Auf dem Rückweg immer noch mal die feindlichen Frontstellungen angreifen.



Wenn Sie Ihre Maschinen mit Hilfe des Paintkits auffällig einfärben, schießen Sie nicht mehr aus Versehen Ihre Kameraden vom Himmel.



Die Statusanzeige am oberen Bildschirmrand sollten Sie aus Gründen der Übersicht immer eingeblendet lassen.



Schlechte Karten für den roten Baron. Die Camel fliegt höher und kann deshalb mit einem simplen Turn hinter den Dreidecker gelangen.

8. Der nächste Einsatz erfordert gutes Tiefflugvermögen. Das Dorf Demicourt wurde vom Feind überrannt. Der planmäßige Rückzug der britischen Truppen wird dadurch erschwert. Sie sollen ein paar Maschinengewehrstellungen ausbomben und haben es außerdem mit jeder Menge Jäger zu tun. Die MG-Stellungen gehen Sie am besten mit Bomben an. Zielen Sie gut, denn wenn Sie keine unbegrenzte Munition aktiviert haben, stehen Sie sonst bald ziemlich kläglich da. Der beste Bombenangriff ist eindeutig der Sturzflug. Dabei haben Sie den Vorteil, daß Sie sich nicht mit der Flugbahn der Bomben herumplagen müssen. Der Nachteil ist, daß beim Sturzflug sehr hohe Geschwindigkeiten erreicht werden - es besteht Gefahr, daß Sie die Tragflächen verlieren oder am Boden aufschlagen.

9. Wenn Sie den letzten Einsatz erfolgreich gemeistert haben, werden Sie zum Major befördert. Jetzt haben Sie die Aufgabe, eine Brücke zu sprengen und den Konvoi, der auf die Brücke zuhält, aufzuhalten und zu zerstören. Wieder ist Tiefflug gefordert, wobei es jetzt schwieriger wird, da der Konvoi transportable FLAK-Stellungen geladen hat.

10. Der Feind schreckt vor nichts zurück. Ihr eigenes Flugfeld wird angegriffen. Ein feindlicher Aufklärer meldet dem Feind dauernd Ihre Position. Schnappen Sie sich den Aufklärer.

11. Wieder mal ein Konvoi. Sie sollen den feindlichen Konvoi, der auf der Straße von Bapaume nach Albert unterwegs ist, aufhalten und vernichten. Leider bewegt sich der Konvoi etwas abseits der markierten Straße. Es ist schwer, ihn zu erkennen. Am besten im Padlock anpirschen und dann Bomben frei.

12. Dieser Auftrag ist etwas hektisch. Beim Versorgungsdepot Cappy wird feindliche Tätigkeit gemeldet. Sie sollen dort im Tiefflug bombardieren. Außerdem sind dort starke Feindverbände versammelt.

13. Viele, viele, viele feindliche Aufklärer über Villers Bretonneux. Passen Sie auf, daß Sie nicht die Hälfte Ihrer Staffel verlieren.

14. Sie sollen im Sektor zwischen Hangad und Albert patrouillieren. Man hat dort Aufklärer gesichtet. Im Laufe der Schlacht werden Sie das Vergnügen haben, gegen den Roten Baron höchstpersönlich zu kämpfen.

15. Der letzte Einsatz: Panzerschlacht bei Villers Bretonneux.



DIE FLUGZEUGE

Die nachfolgend aufgeführten Flugzeuge können Sie in Flying Corps selbst fliegen. In den Kampagnen haben Sie zwar nur eine begrenzte Wahlmöglichkeit. Beim „Alarmstart" können Sie sich dafür aber vollkommen austoben.



Nieuport 28
Schnelles Jagdflugzeug, aber mit Problemen. So hat die Nieuport die Neigung, die Tragflächen zu verlieren - nicht sehr günstig. Auch in puncto Wendigkeit hat die Maschine keine guten Karten.



SPAD XIII
Die Spad ist eine überlegene Maschine. Im Steil- und Sturzflug sowie hinsichtlich Wendigkeit und Geschwindigkeit sehr gut. Nur der Gleitwinkel ist sehr hoch.



Fokker DRI - Dreidecker
Sehr wendige Maschine - in den deutschen Kampagnen die erste Wahl. Allerdings relativ langsam und konstruktiv etwas schwächer gebaut. Die Maschine neigt also auch zum Tragflächenverlust.



Albatros DIII
Allround-Maschine. Allerdings Neigung zum Tragflächenverlust. Nicht besonders schnell.



Sopwith Camel
Sehr gute Manövrierfähigkeit, aber relativ langsam. Im Bombereinsatz unübertroffen gut.



SE 5a
Sehr schnelles Kampfflugzeug. Diese Maschine eignet sich auch erstklassig für den Kunstflug. Bei den britischen Kampagnen der beste Kompromiß aller Flugeigenschaften.

Auf einen Blick:
- Die Panzerschlacht um Cambrai
- Flugmanöver

Gelingt es dem Feind, Amies einzunehmen, haben Sie verloren. Dementsprechend hängt es davon ab, ob Sie die Kampagne erfolgreich beenden können oder nicht. Geben Sie also alles! Jetzt ist es egal, wieviele Verluste Ihre Staffel hinnehmen muß - werfen Sie alles ins Gefecht.

Die Panzerschlacht um Cambrai

Die Briten sind drauf und dran, Cambrai einzunehmen. Sie selbst sind abgeschnitten und können erst in drei Tagen auf Verstärkung hoffen. Sie müssen also bis zum 24. November ausharren. Ihr erster Einsatz ist ganz schön haarig: Bei Proville wird das Flugfeld angegriffen. Sie haben es mit vielen schnellen Jägern zu tun. Die nächsten Einsätze werden nicht leichter. So haben Sie es meistens mit 20-30 Feindmaschinen zu, die immer in Dreiergruppen angreifen. Sie fliegen 5 Einsätze pro Tag und müssen außerdem Ihr Zielgebiet manuell bestimmen. Suchen Sie sich die Depots der Panzer als Zielgebiet aus; dies machen Sie, indem Sie die Wegpunkte Ihrer Flugroute auf der Einsatzkarte verschieben. Da sich die Einsätze sehr ähneln, verzichten wir auf die genaue Beschreibung und liefern Ihnen vielmehr einen Einsatzplan. Auf der Einsatzkarte sind die feindlichen Stellungen verzeichnet. Als erstes sollten Sie das Flugfeld bei Her-



Völlig falsch! Wenn Sie große Verbände allein und von vorn anfliegen, können Sie nur noch Ihr letztes Gebet sprechen.

mies bombardieren, da dann die britische Luftstreitmacht empfindlich getroffen wäre. Auch die Panzerdepots im Hinterland sind gute Ziele. Danach sollten Sie vorrückenden feindlichen Panzern das Leben schwermachen, aber Vorsicht: Sie müssen mit vielen Feindflugzeugen rechnen. Sind erstmal die vordersten Stellungen des Feindes beschädigt oder zerstört, sieht es für den Rest der Kampagne nicht so schlecht aus. Es kommt hauptsächlich darauf an, wie Sie Ihre Strategie umsetzen. Ein paar Tips für die „Bodeneinsätze": Wirkungsvolles Bombardement ist vor allem im Sturzflug gewährleistet. Im Tiefflug zu bombardieren bedeutet, daß Ihre Treffergenauigkeit stark abnimmt, da die Bomben auch eine bestimmte Flugbahn haben; meistens werden Sie die Bomben zu früh oder zu spät auslösen. Sie sollten das öfters üben, um ein Gefühl für den richtigen Zeitpunkt zu bekommen. Achten Sie auch auf den Schutz Ihrer eigenen Feldgeschütze. Das ist noch wichtiger als das Stoppen der vorrückenden Panzer. Fliegen Sie zu Beginn ei-

FLUGMANÖVER

Sehr wichtig bei FC ist Ihr Umgang mit dem Anflug an eine feindliche Staffel. In den Anfangsmissionen wird es Ihnen leicht gemacht, da Sie sich meistens sowieso schon von hinten nähern. Bei der Frühlingsoffensive oder der Schlacht um Cambrai ist es schon schwerer. Folgende Regeln sollten Sie immer beachten:

1. *Immer von einer höheren Position aus angreifen*
2. *Immer von hinten angreifen*
3. *Immer mit der Sonne angreifen, nie gegen die Sonne*

Wie können Sie diese Regeln einhalten?

Wenn Sie einer feindlichen Staffel begegnen, vermittelt Ihnen das Padlock den Kurs, die Höhe und die Entfernung. Fliegen Sie weite Kurven, um sich hinter die Feinde zu setzen. Achten Sie also auf die Flugrichtung der Feinde. Meistens werden Sie seitlich auf die Feindflugzeuge treffen, dann ist es einfach, einen Bogen zu fliegen. Fliegen Sie kurze Zeit in entgegengesetzte Richtung und schwenken dann nach ein paar Minuten wieder auf den Kurs des Gegners ein. Sie sollten jetzt eigentlich hinter dem Gegner fliegen. Versuchen Sie an Höhe zu gewinnen - ca. 200m über dem Gegner genügen. Wenn Sie nah genug sind, kann sich Ihr Verband leicht auf die Feinde stürzen und sie vernichten. In der Schlacht um Cambrai ist das nicht so einfach. Sie haben es mit ca. 10 Verbänden zu je drei Maschinen zu tun, die zudem in kurzen Abständen nacheinander fliegen. Wenn Sie also versuchen, einen Verband zu umfliegen, kommt schon der nächste. Hier müssen Sie ein bißchen mehr Geschick an den Tag legen.. Fliegen Sie möglichst hoch im Bogen an die Feinde heran und greifen Sie im Sturzflug an. Die Gegner werden folgendermaßen reagieren, wenn Sie sich Ihnen frontal nähern: Das mittlere Flugzeug wird Sie beschießen, und die anderen beiden werden abdrehen, um in Ihren Rücken zu gelangen; dies können Sie nur verhindern, wenn Sie Ihrerseits einen kleinen Bogen fliegen und den Gegner von hinten angreifen. In dieser Situation müssen Sie die maximale Manövrierfähigkeit Ihres Flugzeuges ausnutzen. Sie haben zwar bei einem Frontalangriff keine guten Chancen, aber Sie haben es mit Camel-Maschinen zu tun, die erstens relativ langsam sind und zweitens keine so engen Kurven fliegen können wie die Focker. Versuchen Sie also, auszubrechen und den Verband von der Seite her unter Feuer zu nehmen. Wenn Sie sich seitlich nähern, haben Sie bessere Chancen, gleich zwei Feindmaschinen gleichzeitig außer Gefecht zu setzen.



Mit Hilfe der Außenperspektiven lassen sich auch Bodenziele mitunter lokalisieren. Gewinnen Sie dann wieder an Höhe und erledigen Sie Ihr Bombardement im Sturzflug.



Auf einen Blick:
- Flying Circus
- Staffelführung



Der richtige Sturzflug! Jetzt nur noch die Flügel gerade stellen...

nes Einsatzes Ihre eigenen Geschütze an und verteidigen Sie diese gegen angreifende Bomber. Sie werden im Laufe der Kampagne auch weitere Hinweise zu Brandherden erhalten. Achten Sie aber darauf, daß Sie über diesen Einsätzen die wichtigen Dinge nicht aus den Augen verlieren.

Flying Circus
Ihr erster Einsatz als Lothar von Richthofen. Sie müssen die Abschußzahl Ihres Bruders übertreffen, bis dieser am 1. Juni aus dem Urlaub zurückkommt. Sie dürfen sich also auf ca. 20 Einsätze freuen. In den deutschen Kampagnen haben Sie die Albatros oder den Fokker-Dreidecker zu Auswahl. Sie sollten die Focker wählen, da der Dreidecker viel besser manövrierbar ist als die Albatros. Zudem verliert der Dreidecker nicht so schnell seine Tragflächen.
1. Ihr Flugfeld wird von 4 feindlichen Maschinen angegriffen.
2. Da Sie der Staffel-Kommandant sind, können Sie sich die Reihenfolge Ihrer Einsätze meistens aussuchen. Wir haben uns für folgende Variante entschieden, da sie am Anfang relativ leicht ist und Ihnen Zeit zum Üben läßt. Also dann mal los...:Sie müssen zwischen Douai und Cambrai entlang der Eisenbahnlinie patrouillieren. Haben Sie keine Angst, es geht langsam zur Sache. Sie haben es mit wenigen Feindflugzeugen zu tun, die außerdem noch recht leicht abzuschießen sind. Sie sollten keinerlei Verluste zu verzeichnen haben.
3. In der Nähe von Douai sind sechs Bristol F.2A gesichtet worden. Der Feind hält auf Denain zu. Stellen Sie die Bristols und schießen Sie sie ab. Sie sollten dazu auf die Focker-Dreidecker umsatteln und die Albatros, mit der Sie normalerweise fliegen, einmotten. Das Flugzeug ändern Sie übrigens im Menü mit dem Farbtopf, hier können Sie sich auch eine neue Lackierung gönnen, die schon bald zum Markenzeichen für die ganze Region werden sollte.
4. Vor Eswars sind viele Feindflugzeuge gesichtet worden. Jetzt gilt es zum erstenmal taktische Überlegungen anzustellen. Setzen Sie nur Ihre besten Piloten ein oder fliegen Sie allein.
5. Arras. Sie starten Ihre Patrouille von Lens über Fresnoy nach Roeux und zurück. Standard.
6. Fliegen Sie Patrouille und leisten Sie Ihren Truppen bei Queant Hilfe.
7. Bei Cambrai wurde ein großer Verband gesichtet. Folgen Sie der Straße Douai - Cambrai.
8. Wieder patrouillieren Sie im Gebiet um Cambrai. Sind Sie mit wenigen Flugzeugen auf Patrouille, dann flüchten Sie auch mal vor einem Kampf gegen einen größeren Verband. Sie haben ja Zeit!
9. 10. 11. Die nächsten Einsätze sind wenig abwechslungsreich. Sie starten, nehmen Kurs auf Ihr Ziel und versuchen, so viele Feindflugzeuge wie möglich vom Himmel zu holen.
12. Heftiger! Sie müssen die eigenen Truppen vor Angriffen schützen. Sie haben es mit tieffliegenden Bombern zu tun.
13. Das Versorgungsdepot Arleux wird angegriffen. Gähn!
14. Sie sollen das 56. Geschwader des Feindes - die Anti-Richthofen-Staffel in einen Kampf verwickeln. Vorsicht, die Burschen fliegen wirklich gut!
15. Über dem Batterie-Stützpunkt Indy wurden Feindflugzeuge gesichtet. Auf in den Kampf. Nur noch wenige Tage, bis Ihr Bruder zurückkommt.
16. Das 56. Geschwader greift den Flughafen Eswars an. Dies ist so ziemlich die schwerste Aktion der ganzen Kampagne, Sie benötigen Ihre gesamte Routine. Die Burschen vom 56. sind ausgezeichnet. Hoffentlich haben Sie Ihre Staffel gut im Griff.
17. Im Nebel haben es feindliche Flugzeuge geschafft, sich bis hinter die Frontlinie zu mogeln. Sie sollen die Rückkehrer würdig begrüßen. Leider ist die Sicht dementsprechend schlecht. Sie müssen aber auch nur drei bis vier Feinde jagen.
18. 19. 20. Bei den letzten drei Einsätzen dürfen Sie wieder patrouillieren. Gehen Sie vorsichtig mit Ihrer Staffel um, so daß nach dem letzten Einsatz Ihr Bruder nicht mehr das führende deutsche Flieger-As ist.

Uwe Schmidt

STAFFELFÜHRUNG

Ein heikles Thema bei Flying Corps ist die Staffelführung. Die Theorie ist, daß Sie Ihre Staffel effektiv führen müssen, um die Moral der Truppe aufrechtzuerhalten. Was ist nun effektiv? Nun ja, Sie müssen verhindern, daß Ihre Staffel zu viele Verluste aufweist. Außerdem sollten Sie eine hohe Abschußquote erzielen. Dies erreichen Sie dadurch, daß Sie Top-Piloten als Kommandaten in Ihren Verbänden einsetzen. Stehen keine Asse zur Verfügung, taugen auch Veteranen oder Helden. Die Piloten sollten auch gute Taktiker sein. Verluste in den eigenen Reihen schwächen die Moral. Bestücken Sie also jeden Verband mit einem As-Kommandanten, möglichst mit guter oder ausgezeichneter Moral. Ersetzen Sie Verluste schnell mit Piloten aus der Reserve. Haben die Reservepiloten die Gelegenheit, sich zu bewähren, oder schaffen sogar eigene Abschüsse, dann steigt die Moral der ganzen Truppe. Auf einfachen Patrouillen fliegen Sie meistens nur Ihren eigenen Verband - das schont das Material. Bekommen Sie mit, daß viele Feindflugzeuge oder ein großer Konvoi gesichtet wurden, dann aktivieren Sie das ganze Geschwader. Je mehr Flugzeuge Sie in der Luft haben, desto überlegener sind Sie. Oder Sie greifen zu einem Trick: Sie fliegen allein. Wenn Sie allein fliegen, sollten Sie aber Unverwundbarkeit und unbegrenzte Munition aktivieren - sonst haben Sie keine Chance. Der Vorteil dieser Methode ist, daß Sie keine Verluste mehr haben, die Truppe also immer eine gute Moral zeigt und vielleicht sogar andere Fliegerasse angelockt werden, um mit Ihnen zu fliegen. Der andere Vorteil ist, daß Sie im Getümmel nicht mehr auf eigene Maschinen feuern. Verluste durch eigenes Feuer schaden der Moral und Ihrem internen Punktekonto am meisten. Wenn Sie Schwierigkeiten haben, Freund von Feind zu trennen, dann können Sie auch Ihre Maschinen mit einer besonders auffälligen Farbe versehen - Sie werden dann aber auch leichter entdeckt. Sie haben die Auswahl zwischen verschiedenen Angriffsformationen. Das versetzte V (Standardformation) ist eigentlich ganz gut. Fliegen Sie mit nur 4 Maschinen im Verband, sollten Sie die Diamant-Formation wählen. Die Feinde fliegen meistens im versetzen V oder Diamant. Wichtig ist auch, wie Sie Ihre Verbände bei großen Schlachten einsetzen. Wollen Sie ein feindliches Geschwader locken, so sollten Sie auf die Köder-Formation zurückkommen.



Schon besser! Wenn Sie sich an feindliche Verbände gegen die Sonne von hinten anschleichen, können Sie sich an Abschüssen laben.

DEMNÄCHST FÜR WINDOWS 95

Pandemonium!™

Die neue Hofnarrenfreiheit



Crystal Dynamics Freestyle 3-D-Technik bringt den PC zum Kochen!

Comedy pur: Die Charaktere werden von zwei der besten US-Stand-Up-Comedians gesprochen

Vom Rhinozeros bis zur Schildkröte: Morphe in verschiedene Lebewesen



„In einigen Levels läuft mir ein Schauer über den Rücken, dann bin ich von der Tiefenwirkung so beeindruckt, daß mich nur eine der atemberaubenden Kamerafahrten wachrüttelt." Martin Gaksch, MANIAC, Wertung 85%



„Pandemonium! ist die perfekte Symbiose zwischen einem klassischen Jump 'n' Run und neuer 32-Bit-Technik." Wolfgang Schaedle, Videogames, Wertung 84%

PlayTip PlayStation Magazin 12/96

„...ein Muß für alle Jump'n-Run Fans...", Markus Strippo, PlayStation Magazin, Wertung 1,7

„Es ist unglaublich schnell...", Frederic Berg, Next Level, Wertung 85%

Ein Joker, eine Handpuppe und ein nettes Mädel - aber dies ist kein Kartenspiel, kein Vorschulvergnügen - Pandemonium! ist das hyperschnelle 3-D-Action-Jump & Run mit psychedelischer 3-D-Grafik, grooviger Musik, nervenzerfetzender Spannung und den coolsten Charakteren die jemals Deinen Monitor heimgesucht haben. Die akrobatische Nikki und der durchgeknallte Hofnarr Fargus samt Handpuppe Sid machen Pandemonium! zu dem was es ist: verrückt, überraschend & unglaublich unterhaltsam.



Bereits erhältlich für Sony PlayStation

BMG Interactive Web Site: http://www.bmginteractive.de

Im Vertrieb von: BMG Interactive



- Grundsätzliche Strategien
- Technologien: Power
- Die Antarianer

MASTER OF ORION 2

Jetzt geht's ans Eingemachte! Nachdem wir zusammen mit Ihnen in der letzten PC Action den Grundstein für ein blühendes Imperium legten, erfahren Sie im letzten Teil unseres Strategie-Guides zu Master Of Orion 2 alles über die erforschbaren Technologien und die Auseinandersetzungen mit den Antarianern und dem Guardian. Nutzen Sie die Technologie-Tabellen als kompetentes Nachschlagewerk für Ihre Planungen.

Grundsätzliche Strategien

Die folgenden Vorschläge gelten für alle Rassen:

→ Bauen Sie Outposts auf Planeten, die so liegen, daß Sie anschließend mehrere andere erreichen können. Vor allen Dingen sollten Sie das in den Systemen tun, die an den Enden von Wurmlöchern liegen, da Sie nun ungefährdet weite Räume in Ihrem Universum erschließen können.

→ Kleine Geschenke erhalten bekanntlich die Freundschaft! Viele Rassen reagieren nach einer solchen unvermuteten Zuwendung wesentlich freundlicher auf eine anschließende Bitte und bieten mehr zum Tech-Transfer an.

→ Sogenannte "Ultra-Rich-Planeten" können wesentlich mehr bzw. schneller produzieren als normale Planeten. Spezialisieren Sie diese Welten deshalb auf Produktion und Forschung. Ackerbau kann auch, nach Erforschung einiger landwirtschaftlicher Wissenschaften ("soil enrichment", "hydroponic farm"), auf "Ultra-Poor-Planeten" betrieben werden. Mit entsprechend vie-



Wenn Sie genügend gute Ausrüstungen für Ihre Bodentruppen erforscht haben, brauchen Sie auch keine Angst vor einer Verteidiger-Übermacht haben.



Geschafft! Diese Aufstellung zeigt Ihnen, wie "gut" Sie die an Sie gestellten Herausforderungen gemeistert haben.

len Frachtern ist die Versorgung Ihrer Industrie- und Forschungsstandorte kein Problem!

→ Da Sie im späteren Spiel sehr viel Geld verdienen werden, schadet es nicht, alle verfügbaren Gebäude auf jedem Planeten zu errichten. Die Erhaltungskosten fallen nicht ins Gewicht. Insbesondere die Gebäude zur Steigerung der Moral werden zunächst unterschätzt. Dabei produziert ein Volk mit hoher Moral deutlich schneller!

→ Wenn Sie eine Kampfflotte aufbauen, weisen Sie dieser alle Ihre Schiffsführer zu, deren verschiedene Boni zusammen mit Ihrer Technologie die relevanten Flotten-Werte deutlich erhöhen. Somit werden Sie immer derjenige sein, der zuerst schießt, womit die meisten Gefechte so gut



Selbst die mächtige Star-Fortress der Antarianer hält dem Beschuß eines Stellar Converters nicht lange stand!

TECHNOLOGIEN

POWER

SAR=Schiffsausrüstung; PV=Planetenverteidigung; SP=Schadenspunkte; CP=Command-Punkte; BP=Bewegungspunkte
rot: unbedingt selbst erforschen, wenn es nicht angeboten wird
grün: von anderen Rassen besorgen lassen

Kosten	Einheit	Funktion
50	Nuclear Drive	Basisantrieb für Raumschiffe (SAR)
	Nuclear Bomb	Bombe zur Bombardierung während des Kampfes (SAR)
	Freighters	Frachter zur Versorgung von "armen Kolonien"
80	Colony Ship	errichtet Kolonie auf unbesiedelten Planeten
	Transport	Truppentransporter für Invasionstruppen
	Outpost Ship	errichtet "Tankstelle" auf unbesiedelten Planeten
250	Fusion Drive (grün)	besserer Antrieb im All und im Kampf (SAR)
	Fusion Bomb	bessere Bombe (SAR)
	Augmented Engines (rot)	höhere Geschwindigkeit im Kampf (SAR)
900	Ion Pulse Cannon	Kanone, wirkungslos gegen Monster und Antarianer; 2-14 SP (SAR)
	Ion Drive (grün)	noch besserer Antrieb im All und im Kampf (SAR)
	Shield Capacitator	lädt beschädigte Schilde schneller auf (SAR)
2000	Anti-Matter Torpedoes	Basistorpedo 25 SP (SAR)
	Anti-Matter Bomb	noch bessere Bombe (SAR)
	Anti-Matter Drive	ganz guter Antrieb im All und im Kampf (SAR)
2750	Transporters	Enterkommandos können aus noch größerer Entfernung angreifen (SAR)
	Food Replication (rot)	wandelt Produktion in Nahrung um, wenn nötig
3500	High Energy Focus (rot)	konzentriert Strahlenangriffe auf Schwachpunkt des Gegners (SAR)
	Energy Absorber	nimmt Energie von Beschuß auf; kann anschl. abgefeuert werden (SAR)
	Megafluxers (grün)	vergrößern Schiffsraum um 25% (SAR)
4500	Proton Torpedo (grün)	Torpedo, der mit Lichtgeschw. fliegt und sofort trifft 40 SP (SAR)
	Hyper Drive (rot)	sehr guter Antrieb im All und im Kampf (SAR)
	Hyper-X Capacitators (rot)	2x Strahlenangriff; danach eine Runde Pause oder Normalfeuer (SAR)
10000	Interphased Drive (rot)	bester Antrieb im All und im Kampf (SAR)
	Plasma Torpedo (grün)	mächtigster Torpedo 120 SP (SAR)
	Neutronium Bomb	stärkste Bombe (SAR)

DIE ANTARIANER

Die Antarianer sind zu Beginn des Spieles sehr starke Gegner, bieten jedoch auch eine enorme Chance: Durch Eroberung und anschließende Verschrottung ("scrap") eines ihrer Schiffe gelangen Sie, womöglich schon sehr früh, in den Besitz des "particle beam", des "damper field" und vor allem des "xentronium armor", die weitaus beste Panzerung im Spiel. Das Ergebnis der Verschrottung ist zufällig, also vorher abspeichern. Wenn Sie in Ihrer Forschung fortgeschritten sind und über einige starke Schiffe (und Helden darin) verfügen, sind die Antarianer keine richtige Bedrohung mehr. Sie sind nur zu Beginn sehr lästig, wenn Ihre Anstrengungen noch ganz anderen Themen gewidmet sind. Durch eine kleine Video-Sequenz kündigen sie ihr Erscheinen an; hier sollten Sie immer einen neuen Spielstand anlegen, da es rein zufällig ist, über wen dann hergefallen wird. Es erwischt ebensooft auch andere Rassen. Sie greifen nur schlecht geschützte Planeten an und niemals solche, bei denen eine starke Flotte steht. Plazieren Sie Ihre Schiffe also einen Zug entfernt von solchen Systemen, damit sie auch in die Falle gehen. Später, wenn die Schiffe schnell sind oder Sie schon das "star-gate" besitzen, ist das alles kein Problem mehr, eher eine willkommene Abwechslung in einem zu ruhigen Universum.





Auf einen Blick:
- Technologien: Physics, Computers
- So besiegen Sie den Guardian
- Rassenspezifische Strategien
- Nach der Eroberung von Orion



Mit dem Stellar Converter schalten Sie auf der Stelle alle Verteidigungsanlagen gegnerischer Planeten aus.

wie gewonnen sind. Aus diesem Grunde sollten Sie zunächst eine starke Flotte aufbauen, nicht mehrere schwache.

→ Achten Sie auf die sogenannten "command points", die Sie durch den Bau von Star-Bases bzw. deren Upgrades, durch die Kommunikationstechniken und durch die Art Ihrer Regierungsform erhalten. Sobald Sie zu viele Raumschiffe besitzen (rot dargestellt, negative command points), wird es sehr teuer! Dann müssen Sie neue Planeten besiedeln, um dort weitere Star-Bases bauen zu können und/oder eben die Kommunikationstechniken weiter erforschen.

→ Nach der unfreundlichen Übernahme feindlicher Welten sollten Sie zuerst das "alien management center" errichten (durch Kauf sofort) und anschließend die "marine barracks", da die eingeborene Bevölkerung eventuell meutert und Ihre Anstrengungen umsonst waren. Vor größeren Eroberungsfeldzügen sollte deshalb immer etwas gespart werden, damit die wichtigsten Gebäude gekauft werden können. Die Option "Ausrottung der Eingeborenen", die manchen Regierungsformen zur Verfügung steht, bringt weiter keine großen Vorteile und verschlechtert Ihr Ansehen. Sehr wichtig ist es, eben eroberte oder neu kolonisierte Planeten durch Ihre Flotte gut zu schützen, da der Feind dort



TECHNOLOGIEN

PHYSICS

SAR=Schiffsausrüstung; PV=Planetenverteidigung; SP=Schadenspunkte; CP=Command-Punkte; BP=Bewegungspunkte
rot: unbedingt selbst erforschen, wenn es nicht angeboten wird
grün: von anderen Rassen besorgen lassen

Kosten	Einheit	Funktion
50	Laser Cannon	Kanone, 1-4SP (SAR)
	Laser Rifle	Gewehr; Bodenkampf und Schiffsverteidigung +5
	Space Scanner	entdeckt feindl. Schiffe im All je nach Größe
150	Fusion Beam	Kanone, 2-6 SP (SAR)
	Fusion Rifle	Gewehr; Bodenkampf u. Schiffsverteidigung +10
250	Tachyon Scanner	besserer Scanner, feindliche Raketenablenkung -20
	Battle Scanner	Trefferchance +50; Schiffe "sehen" 2 Parsecs weiter bei Reisen im All
	Tachyon Communications	+1 CP; Schiffe im Umkreis von 3 Parsecs können umgeleitet werden
900	Neutron Blaster	Kanone, 3-12 SP, tötet feindl. Besatzungen
	Neutron Scanner	noch besserer Scanner, feindl. Raketenablenkung -40
1150	Tractor Beam	hält Schiffe und Monster fest; 6 T.B. halten einen Doom-Star (SAR)
	Graviton Beam	Kanone; 3-15 SP
	Planitary Gravity Generator	gleicht Schwerkraft auf Planeten aus
1500	Jump Gate	+3 Parsecs Geschwindigkeit bei Reisen zwischen eigenen Planeten
	Subspace Communications	ersetzt tach-comm.; Schiffe bis 6 Parsecs Umkreis erreichbar, +2 CP
2000	Phasors	Kanone; 5-20 SP (SAR)
	Phasor Rifle	Gewehr; Bodenkampf und Schiffsverteidigung +20
	Multi-Phased Shields	Schildkraft +50%
3500	Plasma Cannon	Kanone; 6-30 SP (SAR)
	Plasma Rifle	bestes Gewehr; Bodenkampf und Schiffsverteidigung +30
	Plasma Web	"Umhüllungs"-Waffe; 5-20 SP -5 SP pro Runde
4500	Disruptor Cannon	gute Kanone; 40 SP (SAR)
	Dimensional Portal	ermöglicht Angriff gegen Antares
6000	Sensors	8 Parsecs Sicht im All; feindliche Raketenablenkung -70
	Mauler Device	sehr gute Kanone; 100 SP (SAR)
	Hyperspace Communications	ersetzt sub-s-comm. Schiffe sind überall erreichbar; +3 CP
15000	Time Warp Facilitator	Schiff kann 2x pro Runde angreifen (SAR)
	Stellar Converter	mächtigste Kanone; 1.600 SP; (SAR) u. PV; vernichtet ganze Planeten

SO BESIEGEN SIE DEN GUARDIAN

Der Guardian stellt wieder eine der größeren Herausforderungen des Spiels dar: Er besitzt das "lightning-field", das ihn nahezu unempfindlich gegen Raketen macht (es wird davon ausgegangen, daß Sie Orion früh im Spiel finden und deshalb die starken Waffen noch nicht besitzen). Er nimmt deutlich Schaden, wenn er mit dem "gyro-destabilizer" herumgewirbelt oder mit "heavy gauss canons" beschossen wird. Seine Waffen sind jedoch tödlich und bedeuten, je nach Stand Ihrer Entwicklung, eine empfindliche Dezimierung Ihrer Flotte. Das beste Mittel gegen ihn ist das "stasis-field", da er, darin gefangen, selbst nicht mehr zum Schuß kommt. Diesen Kampf sollten Sie unbedingt selbst führen, da der PC mit dieser Waffe nicht umgehen kann. Ein stark gepanzertes, schnelles Schiff ("augmented engines") mit einem "stasis-field" reicht theoretisch aus, um ihn zu bezwingen: Das Schiff wird direkt neben ihn gebracht, feuert die Waffen ab und unbedingt zuletzt (in der Waffenanzeige zweimal darauf klicken; Schrift wird dann rot) das "stasis-field". Mit "done" wird die Runde beendet. Er kann nichts machen, weshalb Sie keinen Schaden mehr nehmen. Nun entlassen Sie ihn wieder aus dem Feld, beschießen ihn wieder mit Ihren Kanonen, versetzen ihn wieder in "stasis" und so fort. Bald wird er dahinscheiden, und Orion, ein starkes Kampfschiff mit einem Helden und einige tolle Waffen gehören Ihnen!

ansonsten leichte Beute findet und Ihre wertvollen Technologien erhalten kann. Das "alien management center" brauchen Sie übrigens nicht, wenn Sie ein Planetensystem geschenkt bekommen.

→ Der Platz in Ihren Raumschiffen ist immer begrenzt. Gleichartige Waffen können Sie in erhöhter Anzahl in einem Slot plazieren. Gerade bei sogenannten "point defense weapons", die zur Abwehr feindlicher Missiles dienen, ist dies ein großer Vorteil, da Sie davon schon mehrere brauchen, um die feindlichen Geschosse zerstören zu können. Mehrere "gauss canons" in einem Slot können schon beträchtlichen Schaden anrichten und sind natürlich wirkungsvoller durch zusammengefaßtes Feuer, als wenn sie nacheinander schießen würden.

Rassenspezifische Strategien

Wie Sie in diesem Spiel vorgehen, wird zum großen Teil durch die Wahl der Rasse bestimmt. Der gewichtigste Unterschied besteht wohl in der Fähigkeit "creative", da Sie damit alle Technologien erforschen können. Aus diesem Grunde sollten sie Ihr erstes Spiel als Psilon starten, damit Sie ein Gefühl für die Wirkungsweisen der verschiedenen Waffen, Gebäude und Errungenschaften ("achievements") entwickeln können. Wie gesagt, erforscht der Psilon immer gleich einen ganzen Themenbereich. Aus diesem Grunde ist diese Rasse anderen in der Forschung weit voraus. Nutzen Sie den Vorsprung, indem Sie zunächst alles erforschen, was Ihre Produktion und Forschung beschleunigt, sowie die Gebiete der Umweltverbesserung und des Ackerbaus. Da andere Rassen sich oftmals auf ein Gebiet spezialisieren, können Sie bessere Waffen (etwa die "disrupter-canon") gegen eine Ihrer Umwelttechnologien eintauschen. Tun Sie alles, damit Ihre Bevölkerungen schnell wachsen, um auch über entsprechendes Arbeits- und Forschungspotential verfügen zu können. Da Sie weit voraus sind, brauchen Sie nicht aktiv zu spionieren; vielmehr müssen Sie darauf achten, Ihre Spionageabwehr auszubauen, da die anderen bei Ihnen natürlich sehr viel holen können. Ein kleiner Scout, hin und wieder unterstützt durch ein Outpost-Schiff, erkundet nebenher das Universum, damit Sie bald wissen, wo sich Orion und die anderen Rassen befinden. Im Prinzip können Sie das Spiel gewinnen, wenn Sie sich friedlich und kooperativ verhalten und irgendwann, wenn Sie genug Schiffe und starke Waffen besitzen, die Antarianer überfallen. Sie haben immer genügend Technologie, um damit zu handeln, stellen aber deshalb auch eine lohnende Beute für manchen expansionssüchtigen Konkurrenten dar. Aus diesem Grunde sollten Sie Ihre Planeten mit den bestmöglichen Systemen und, sobald möglich, mit einer abschreckenden Flotte schützen.



Mit der Funktion "scrap" im Flottenbildschirm können Sie Schiffe verschrotten. Sollte ein gekapertes Feindschiff über Technologien verfügen, die Sie noch nicht erforscht haben, werden Ihnen diese nun zugänglich. Dies rentiert sich besonders bei den Schiffen der Antarianer!

TECHNOLOGIEN

COMPUTERS

Kosten	Einheit	Funktion
50	*Electronic Computer*	*Basiscomputer, Trefferchance +25*
150	*Research Laboratory*	*5 RP +1 RP pro Wissenschaftler.*
	Optronic Computer	*besserer Computer, Trefferchance +50*
	Dauntless Guidance System	*Freund-/Feind-Kennung u. automatische Zielerkennung*
400	*Neural Scanner*	*+10 für Spionage*
	Scout Lab	*je nach Größe des Schiffs zusätzl. RP, +10 gegen Monster*
	Security Stations	*+20 für Schiffsverteidigung gegen Enterkommandos*
900	*Positronic Computer*	*noch besserer Computer, Trefferchance +75*
	Holo Simulator	*Moral auf Planeten +20%*
	Planetary Supercomputer	*10 RP +2 RP pro Wissenschaftler*
1500	*Rangemaster Targeting*	*gleicht Entfernungs-Ungenauigkeit einiger Strahlenwaffen zu 2/3 aus*
	Cyber Security Link	*+10 für Spionage*
	Emissions Guidance System	*lenkt Missiles zum Antrieb des Zieles*
2750	*Cybertronic Computer*	*noch besserer Computer, Trefferchance +100*
	Autolab	*+30 RP*
	Structural Analyzer	*doppelter Schaden bei Treffer*
3500	*Android Farmers*	*+3 Nahrung pro A.-Farmer -1 Produktion*
	Android Workers	*3 Produktionseinheiten mehr als Arbeiter auf Planeten - 1 Produktion*
	Android Scientists	*3 RP mehr als Wissenschaftler auf Planeten; -1 Produktion*
4500	*Virtual Reality Network*	*+20% Moral*
	Galactic Cybernet	*15 RP +3 pro Wissenschaftler*
6000	*Achilles Targeting*	*Panzerung wird ignoriert; Trefferchance x3*
	Pleasure Dome	*+30% Moral*
	Moleculartronic Computer	*bester Computer, Trefferchance +125*

NACH DER EROBERUNG

Es ist leider zufallsbedingt, wie Ihre Belohnung aussieht. Sie können folgende Systeme erhalten:

- ***death ray (im Test immer): tötet feindliche Besatzungen***
- ***black hole generator (nicht immer): vernichtet ein Schiff nach dem 3. Zug***
- ***reflectionshield (selten): reflektiert Strahlenangriffe***
- ***particle beam (selten): starke Kanone***
- ***damper field (meistens): reduziert alle Schäden enorm, macht Schilde überflüssig***

Speichern Sie also vor dem Angriff ab, da es schade wäre, eines dieser praktischen Dinge nicht zu besitzen.

Auf einen Blick:
- Der Rest der Welt
- Technologien: Construction

Der Rest der Welt

Andere Rassen, die nicht über das "creative"-Talent verfügen, müssen sich die nicht selbst erforschbaren Technologien durch Tausch, Forderung oder Eroberung aneignen. Mit anderen Worten: Sie müssen spionieren, erpressen und Kriege führen. Wie beim Thema "Diplomatie" bereits angedeutet, ist die Forderung ("demand") dann erfolgversprechend, wenn eine andere Rasse

- Krieg führt und sich in arger Bedrängnis befindet
- beim Spionieren erwischt wird
- derart von Ihrer Macht beeindruckt ist, daß sie es sich nicht mit Ihnen verscherzen will
- Sie ungemein toll findet

Speichern Sie vor einer Forderung immer ab, da es oftmals auch ganz anders kommt, als Sie sich das gedacht haben. Übrigens: Ein kleines Geschenk ("offer gift") vorher vergrößert die Bereitschaft, Ihnen etwas zu überlassen, oftmals enorm. Sobald Psilons im Spiel sind, sollten Sie mit diesen ein freundschaftliches Verhältnis aufbauen, da Sie von denen natürlich am meisten bekommen können. Später können Sie dann über sie herfallen und sich deren Erkenntnisse aneignen. Achten Sie immer darauf, ob eine andere Rasse mit den Psilons Krieg führt, um eventuell einzugreifen, da es nicht in Ihrem Interesse liegen kann, daß sich andere das Psilon-Wissen aneignen. Auch hier gilt: Je mehr Technologien Sie besitzen, desto größer sollten Ihre Anstrengungen in Bezug auf die Spionageabwehr sein! Im nachfolgenden Info-Kasten "Technologien" wird darauf hingewiesen, welche davon Sie auf jeden Fall selbst erforschen sollten und welche eingetauscht werden können bzw. erobert werden müs-

TECHNOLOGIEN

CONSTRUCTION

SAR=Schiffsausrüstung; PV=Planetenverteidigung; SP=Schadenspunkte; CP=Command-Punkte; BP=Bewegungspunkte
rot: unbedingt selbst erforschen, wenn es nicht angeboten wird
grün: von anderen Rassen besorgen lassen

Kosten	Einheit	Funktion
Vorhanden	*Colony Base*	*Kolonisierung anderer Planeten im gleichen System*
	Marrine Barracks	*Kasernen; heben Moral auf neuen Planeten*
	Star Base	*Basisverteidigungssatellit (PV)*
80	*Anti-Missile Rockets*	*Raketenabwehr (SAR)*
	Fighter Bays	*kleine Kampfflieger (SAR)*
	Reinforced Hull	*Trefferpunkte der Struktur x3 (SAR)*
150	*Automated Factories*	*beschleunigt Konstruktionen*
	Missile Base	*Raketenabschußrampen (PV)*
	Heavy Armor	*Trefferpunkte der Panzerung x3 (SAR)*
250	*Battle Pods*	*vergrößert Schiffsraum um 50% (SAR)*
	Troop Pods	*mehr Verteidigungstruppen an Bord (SAR)*
	Survival Pods	*evtl. vorhandener Schiffs-Führer wird nach Abschuß gerettet (SAR)*
400	*Space Port*	*erhöhte Einnahmen der Kolonie*
	Armor Barracks	*Panzer zur Verteidigung gegen Invasoren (PV)*
	Fighter Garrison	*Jagdflieger (PV)*
650	*Robo Mining Plant*	*erhöhte Produktion*
	Battle Station	*stärkerer Verteidigungssatellit (PV)*
	Powered Armor	*bessere Rüstung für Marines und Invasoren*
900	*Fast Missile Racks*	*schnellere Schußfolge (SAR)*
	Assault Shuttles	*Schiffe aus einiger Entfernung entern (SAR)*
	Advanced Damage Control	*Schadensbehebung während des Kampfes (SAR)*
1150	*Titan Construction*	*zweitgrößtes Kampfschiff*
	Ground Batteries	*PV*
	Battleoids	*Kampfroboter, besser als Panzer (PV)*
1500	*Recyclotron*	*Produktionssteigerung; vermindert Umweltverschmutzung*
	Artificial Planet	*künstlicher Planet*
	Automated Repair Unit	*bessere Schadensbehebung während des Kampfes*
2000	*Robotic Factory*	*erhöhte Produktion*
	Bomber Bays	*kleine Flieger, die Schiffe und Planeten angreifen (SAR)*
3500	*Core Waste Dumps*	*keine Abfälle mehr*
	Deep Core Mine	*beschleunigt Produktion*
6000	*Star Fortress*	*bester Verteidigungssatellit (PV)*
	Heavy Fighters	*schwere Jäger (SAR)*
	Advanced City Planning	*vergrößert Bevölkerung*
7500	*Doom Star Construction*	*mächtigstes Kampfschiff ("Todesstern")*
	Artemis System Net	*Minennetz gegen Raumschiffe (PV)*



Ob es unserer Rumpfflotte gelingen wird, die wenigen Antarianer zu besiegen?



Nein, das war wohl nichts! Nichts wie weg, um zu retten, was noch zu retten ist!



Jetzt aber! Es lohnt sich nicht, die Star-Fortress zu erobern, da sich diese sofort selbst zerstört.



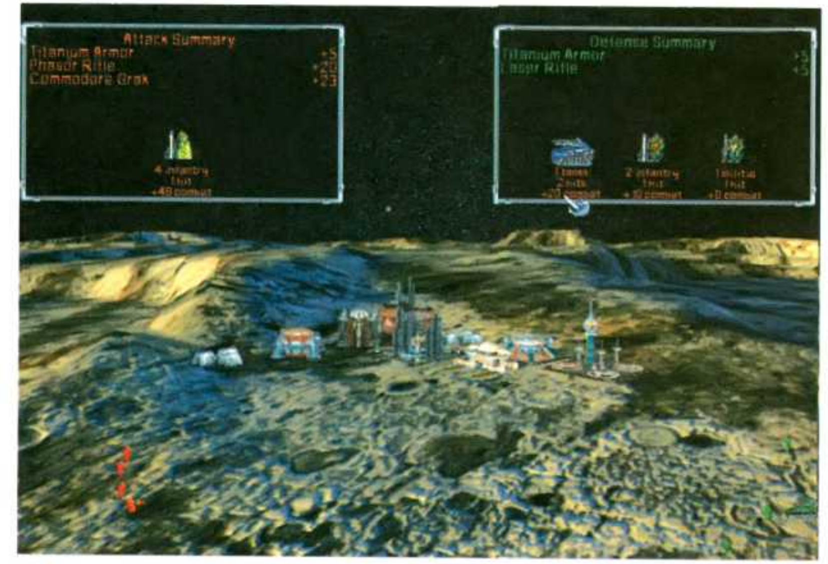
Auf einen Blick:
- Kampf im Weltraum
- Technologien: Chemystry, Sociology, Biology
- Drei Sieg-Strategien

sen. Natürlich handelt es sich dabei nicht um ein Dogma, sondern nur um eine Empfehlung. Mit dem "stellar converter" ist das Spiel sicher einfacher und schneller zu gewinnen; es geht aber auch ohne. Wenn es Ihnen hauptsächlich darum geht, weitere Waffensysteme zu erhalten, kommt Ihnen die neue Möglichkeit, feindliche Schiffe kapern zu können, sehr entgegen, da Sie die darin enthaltenen Technologien nach Verschrottung verwenden können. Aus diesem Grunde rentiert sich das Kapern natürlich nur dann, wenn der Feind über etwas Lohnendes verfügt. Ihre Flotte sollte für dieses Vorhaben entsprechend gerüstet sein: Tractor beams, assault shuttles und troop pods gehören zur Standardausrüstung des Kaper-Kommandeurs.

Kampf im Weltraum

Es ginge über den Rahmen des hier Darstellbaren hinaus, alle Wirkungsweisen der mannigfaltigen Waffen zu beschreiben; außerdem wird die Faszination des Spieles gerade dadurch bestimmt, herauszufinden, wie die neue Errungenschaft wirkt. Dennoch einige Tips:

- Die "fighters", "bombers" und "heavy fighters" sind immer mit den bestmöglichen Bomben und Strahlenwaffen ausgerüstet. Effektiv sind sie jedoch nur in großer Anzahl. Bauen Sie hierzu einige Titans oder Doom-Stars, die ausschließlich als Träger für diese kleinen Fighter fungieren.
- Bündeln Sie viele gleiche Waffensysteme in einem Slot. Besonders zu Beginn ist dies empfehlenswert, da Sie noch nicht über viele verschiedene Systeme verfügen. Eine Laser-Kanone richtet nicht viel Schaden an, 10 davon in einem Slot, die alle gleichzeitig feuern, sind jedoch nicht zu verachten!
- Rüsten Sie viele kleine Raumschiffe mit einem oder zwei Torpedos bzw. Raketen aus. Das geht schnell und bringt Masse in Ihre Flotte. Die großen Schiffe agieren mit ihren Strahlenwaffen und dgl. vorne am Feind, während die kleinen von hinten schießen. Außerdem wird so der Computergegner gezwungen, seine Maßnahmen auf viele Schiffe zu verteilen, wodurch er sich nicht auf die wertvolleren, großen Pötte konzentrieren kann.



Ein angeheuerter Bulrathi-Held (Commodore Grak) vergrößert die Angriffskraft Ihrer Bodentruppen enorm. Da hilft auch der feindliche Panzer nichts mehr.



TECHNOLOGIEN

CHEMISTRY

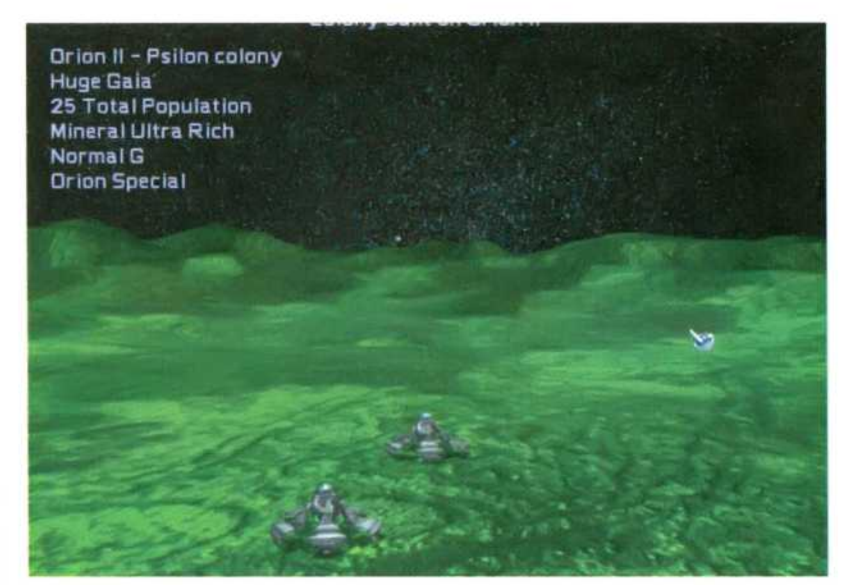
Kosten	Einheit	Funktion
50	Nuclear Missile Titanium Armor Extended Fuel Tanks Standard Fuel Cells	Basisrakete, SAR und PV Basisschiffs- und Truppenpanzerung vergrößert Reichweite der Schiffe (SAR) +50% Basisschiffstanks (SAR), 4 Parsecs
250	Deuterium Fuel Cells Tritanium Armor	bessere Schiffstanks (SAR), 6 Parsecs verbesserte Panzerung +100%
650	Merculite Missile Pollution Processor	verbesserte Rakete, SAR u. PV Basisabfallbeseitigung
1150	Pulson Missile Iridium Fuel Cells Atmospheric Renewer	noch bessere Rakete, SAR u. PV bessere Schiffstanks (SAR), 9 Parsecs bessere Abfallbeseitigung; kumulativ mit poll.-processor
2000	Nano Disassemblers Zortrium Armor Microlite Construction	weniger Abfall (=bessere Produktivität) verbesserte Panzerung, +300% Produktion +1
4500	Zeon Missiles Neutronium Armor Uridium Fuel Cells	beste Rakete, SAR u. PV sehr gute Panzerung, +500% sehr gute Schiffstanks (SAR), 12 Parsecs
10000	Thorium Fuel Cells Adamantium Armor	beste Tanks, unbegrenzte Reichweite beste selbsterforschbare Panzerung, +700%

TECHNOLOGIEN

SOCIOLOGY

Kosten	Einheit	Funktion
150	Space Academy	erhöht Erfahrungsstufe der Truppen +1 Stufe
650	Alien Management Center Xeno Psychology	beseitigt 20%igen Moralverlust bei eroberten Völkern Diplomatie +30
1150	Planetary Stock Exchange	Planeteneinkommen +100%
2000	Astro University	jeder Farmer, Forscher oder Arbeiter; +1 Produktion
4500	Imperium, Confederation Federation, Galactic Unification	bessere Regierung, verschiedene Vorteile je nach der ursprünglichen Form des Regimes verfügbar
6000	Galactic Currency Exchange	Gesamteinkommen +50%

SAR=Schiffsausrüstung; PV=Planetenverteidigung; SP=Schadenspunkte; CP=Command-Punkte; BP=Bewegungspunkte
rot: unbedingt selbst erforschen, wenn es nicht angeboten wird
grün: von anderen Rassen besorgen lassen



Geschafft! Orion wird dem Imperium einverleibt. Hoffentlich haben Sie dann genug Geld, um die Entwicklung voranzutreiben, da Ihre Feinde sicher ein begehrliches Auge auf diese Gaia werfen!



Diese starken Waffen können nach dem Sieg über den Guardian Ihnen gehören! Mit etwas Glück erhalten Sie auch noch das überaus praktische "reflection shield".

DREI SIEG-STRATEGIEN

Sie haben drei Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen:

- ***Sie werden von den anderen zum Herrscher gewählt***
- ***Sie haben alle anderen vernichtet***
- ***Sie haben die Antarianer in deren Heimatsystem besiegt***

Das Spiel endet jeweils dann, wenn eines dieser Ziele erreicht wurde.



TECHNOLOGIEN

BIOLOGY

Kosten	Einheit	Funktion
80	*Hydroponic Farm* *Biospheres*	*erhöht Nahrungsproduktion +2* *+2 Bevölkerungseinheiten*
400	*Cloning Center* *Soil Enrichment* *Death Spores*	*Bevölkerung wächst +100.000 pro Runde schneller* *Jeder Farmer +1 Nahrungseinheit* *Biologische Waffe (SAR)*
900	*Telepathic Training* *Microbiotics*	*Spionage und Abwehr +5* *Bevölkerungswachstum +25%; halber Schaden bei Bio-Angriff*
1150	*Terraforming*	*verbessert Umwelt jeweils eine Stufe bis max. "terran" (nicht bei "toxic environment")*
1500	*Subterranean Farms* *Weather Controller*	*erhöht Nahrungsproduktion eines Planeten +6* *erhöht Nahrungsproduktion eines Planeten +2 pro Farmer*
2750	*Heightened Intelligence* *Psionics*	*Forschung +1* *Spionage +10; bei Diktatur u. Feudalismus Moral +10*
4500	*Bio Terminator* *Universal Antidote*	*gefährlichste Bio-Waffe* *Bevölkerung wächst +50%; viertelt Schaden bei Angriff mit Bio-Waffen nicht kumulativ mit microbiotics*
7500	*Gaia Transformation* *Biomorphic Fungi* *Evolutionary Mutation*	*beste erreichbare Planetenwelt, maximale Nahrung, mehr Bevölkerung* *ermöglicht Farmen überall; erhöht Nahrungsprod. +1 pro Farmer* *Verbesserung der Rassen-Fähigkeiten um 4 "picks"*

SAR=Schiffsausrüstung; PV=Planetenverteidigung; SP=Schadenspunkte; CP=Command-Punkte; BP=Bewegungspunkte
rot: unbedingt selbst erforschen, wenn es nicht angeboten wird
grün: von anderen Rassen besorgen lassen



Auf einen Blick:
- Technologien: Force Fields



Der Guardian im stasis-field sieht seinem Ende entgegen. Nur noch ein paar Minuten...



Wenn Sie zu beliebt sind, werden Sie Alleinherrscher. Das Spiel ist dann gewonnen, aber vorbei.



Diese Rendersequenz stimmt Sie auf die bevorstehende Schlacht mit den Antarianern ein.

- Die Eroberung feindlicher Starbases bringt wenig, da die Basis nach der Einnahme des Planeten nicht mehr zur Verfügung steht. Ein "raid" ist hier eher zu empfehlen.
- Sofern Ihre Rasse nicht telepathisch veranlagt ist ("Elerians"), müssen die Planeten erst durch Ihre Bodentruppen gestürmt werden. Greifen Sie, wenn möglich, immer mit Übermacht an. Allerdings kosten auch Transporter Command-Punkte, also müssen Sie vorher ein wenig rechnen!
- Erforschen oder erobern Sie auf jeden Fall die "star gate"-Technologie. Damit sind Sie in der Lage, von einem Ihrer Planeten oder Outposts in nur einer Runde zu einem gefährdeten Planeten zu springen. Aus diesem Grunde rentieren sich auch im späteren Verlauf Outposts, damit der nächste Sprungpunkt immer in der Nähe ist.
- Sie müssen später nicht alle Planeten erobern. Ein vollständiges Bombardement oder die Vernichtung durch den "stellar converter" sind oft von Vorteil, da neue Welten, wie gesagt, beschützt werden müssen und zu viele davon einen zu großen Teil Ihrer Flotte unnötig binden würden.

Uwe Symanek

TECHNOLOGIEN

FORCE FIELDS

SAR=Schiffsausrüstung; PV=Planetenverteidigung; SP=Schadenspunkte; CP=Command-Punkte; BP=Bewegungspunkte
rot: unbedingt selbst erforschen, wenn es nicht angeboten wird
grün: von anderen Rassen besorgen lassen

Kosten	Einheit	Funktion
250	Class I Shield (rot)	Basis-Schild
	Mass Driver (grün)	Kanone; 6 SP
	ECM Jammer (rot)	vermindert Trefferchance feindlicher Missiles um 70
650	Anti-Grav Harness (rot)	Kampfanzug für Marines; Bodenkampf und Schiffsverteidigung +10
	Inertial Stabilizer (rot)	Verteidigung gegen Strahlenangriff +50; -50% BP bei Drehung (SAR)
	Gyro Destabilizer (grün)	Waffe; 3-7 Schadenspunkte x Schiffsgröße (SAR)
900	Class III Shield	besserer Schild
	Warp Dissipater	verhindert Flucht des Feindes (SAR)
	Planetary Radiation Shield (grün)	verbessert Umwelt verstrahlter Planeten; -5 SP bei feindl. Bombardierung nur sinnvoll, wenn man verstrahlte Planeten hat
1500	Stealth Field (rot)	Schiff ist auf Galaxie-Karte nicht sichtbar (SAR)
	Personal Shield (grün)	Bodenkampf und Schiffsverteidigung +20
	Stealth Suit (rot)	+10 für Spionage
2000	Lightning Field (rot)	Raketenabwehr für Schiffe; 50% Chance, angr. Missiles zu zerstören (SAR)
	Pulsar	Waffe; Schaden innerhalb 6 Felder 2-24 SP pro Schiffsklasse (SAR)
	Warp Field Interdictor (grün)	verlangsamt feindl. Schiffe innerhalb 2 Parsecs auf 1 Parsec/Runde (PV)
2750	Class V Shield (rot)	noch besserer Schild
	Gauss Cannon (grün)	Kanone; 18 SP (SAR)
	Multi-Wave ECM Jammer (rot)	vermindert Trefferchance feindl. Missiles um 100
3500	Cloaking Device (rot)	Tarnung; vermindert Trefferchance feindl. Strahlenangr. um 80 funktioniert nur, wenn Schiff nicht angreift (SAR)
	Stasis Field (grün)	Waffe; Feind kann nichts tun und nicht angegriffen werden (SAR)
	Hard Shields (rot)	jeder Schaden -3; auch in Nebeln sind Schilde funktionstüchtig (SAR)
4500	Class VII Shield (rot)	guter Schild
	Wide Area Jammer (grün)	vermindert Trefferchance feindl. Missiles um 130 gegen Schiff und um 70 gegen Rest der Flotte
	Planetary Flux Shield (rot)	ersetzt Radiation Shield. -10 Bombenschaden
7500	Subspace Teleporter	teleportiert Schiff im Kampf bis zu 18 Felder
	Displacement Device	-30 Trefferchance für alle feindl. Angriffe
	Inertial Nulifier (rot)	Verteidigung gegen Strahlenangriff +100; Drehung verbraucht keine MP mehr (SAR)
15000	Class X Shield (grün)	bester Schild
	Phasing Cloak	Schiff kann nicht angegriffen werden, solange es selbst nicht attackiert
	Planetary Barrier Shield (rot)	-20 Bombenschaden; keine Invasion möglich, solange Schild steht (PV)

ERSTE + HILFE

Privateer 2

Der Jincilla Skull ist ein schwerer Gegner. Wenn man ihn aber ohne größere Probleme zerstören möchte, hält man einfach sein Raumschiff an und reizt den Gegner. Dieser fliegt dann frontal auf einen zu und kann mit einigen Treffern aus der Bordkanone leicht zerstört werden.

Tim Riedel

Fire Fight

Während man Fire Fight spielt, drückt man **C**, **W** und **+** auf dem Nummernblock. Dann kann man mit **F12** ein **Cheatmenü** aufrufen, in dem man seine Schilde aufladen kann oder sich alle Waffen geben kann. Wahlweise kann auch Unverletzbarkeit aktiviert werden.

Robert Busse

Lords of the Realms II

Mit einem Hexeditor muß man eine Savegamedatei editieren. An den folgenden Offsets kann man sich durch Verändern der Werte auf FF das Leben vereinfachen.

14B80, 14B81, 14B82	Gold
14BBC, 14BBD	Rüstungen
14BB8, 14BB9	Bögen
14BA8, 14BA9	Armbrüste
14B88, 14B89	Eisen
14BAC, 14BAD	Äxte
14BB4, 14BB5	Lanzen
14B90, 14B91	Steine
14BB0, 14BB1	Schwerter
14B98, 14B99	Holz

Georg Kattner

NHL Hockey 97

Während des Spieles tippt man bei gedrückter Shift-Taste WAGD ein, um den Cheatmodus in NHL '97 zu aktivieren. Jetzt kann man mit den folgenden Tasten die Cheats ausführen:

f	Kämpfen
h	Das Heimteam erzielt einen Treffer
i	Verletzung
v	Das Besucherteam erzielt einen Treffer
t	Schrumpft jeden Spieler, den man trifft
SHIFT-T	Vergrößert jeden Spieler, den man trifft
1	2-Minuten-Penalty wird gegeben
2	4-Minuten-Penalty wird gegeben
4	5-Minuten-Penalty wird gegeben
5	Penalty

Um die beiden EA Sports-Teams spielen zu können, geht man zum Credits-Bildschirm und tippt während der Diashow **PIONEER** ein.

Ulrike Kotkamp

Destruction Derby 2

Wenn man als Fahrernamen die folgenden Namen eingibt, kann man versteckte Funktionen von Destruction Derby 2 aktivieren:

CREDITZ!	Informationen
MACSrPOO	Alle Strecken
ToNyPaRk	Informationen

Norbert Roth

G-Nome

Drücken Sie im Hauptbildschirm CTRL+F1, um das Cheat-Eingabefenster einzublenden. Erfolgt die Eingabe korrekt, wird dies mit einem kurzen Signalton quittiert. Achten Sie auf die Groß-/Kleinschreibung.

Horny Elk Leer	Maximale Radarreichweite
Half Libel	Mit CTRL+B kann man sich in die Nähe des gewählten Wegpunktes teleportieren
A Scramble On	Mit SHIFT+CTRL+Rechtsklick speichert man ein Windows-Hintergrundbild ab

Jonas Herrlich

Sim Park

Diese Cheats müssen während eines laufenden Spieles eingetippt werden:

beauregard	Alle Menschen im Park werden blau
catsndogs	200 zufällige Dinge werden im Park verteilt
hialiens	Eine außerirdische Nachricht kommt auf den Schirm
paveme	Neue Pflanzen wachsen
rizme	Rizzo kommt auf Wunsch
sdi	Nachrichten der Außerirdischen verschwinden wieder
warbucks	Maximales Geld

Hans Langen

Ralley Racing '97

Wenn man immer als letzter ins Ziel kommt und glaubt, ein echt langsames Auto erwischt zu haben, hilft dieser Hex-Cheat. Laden Sie ein Savegame (**\Var\savegam0.rsg**) in den HexEditor, und ändern Sie die folgenden Offsets wie nachstehend ab (xx = nicht verändern !):

00000040	**00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00**
00000050	**00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00**
00000060	**00 00 00 00 00 00 xx 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00**
00000070	**00 00 00 00 00 00 xx xx - xx xx xx xx xx xx xx xx**

Rick Wilhelm

Alien Triology

Die folgenden Kommandos müssen im laufenden Spiel eingetippt werden:

comeandhaveago	Alle Waffen
ifyouthinkyouarehardenough	Alle Waffen und unbegrenzte Munition
nadiapopov#	Teleport in Level #

Hartmut Wendt

Blood

In der Shareware Version dieses neuen 3D-Shooters kann man sich mit den folgenden Kommandos das Leben um einiges erleichtern:

bunz	Alle Waffen, maximale Munition und Doppelwaffen
capinmyass	Unverletzbarkeit
clarice	100 Gesundheit
edmark	Verletzt sich selber
eva galli	Durch Wände gehen an/aus
fork broussard	1 Gesundheitspunkt, keine Waffen und Munition
funky shoes	Superjump
goonies	Zeigt die ganze Karte
griswold	Beste Rüstung
hongkong	Alle Waffen und unbegrenzte Munition
idaho	Alle Waffen und maximale Munition
jojo	Betrunken Spielen
kevorkian	Selbstmord
keymaster	Alle Schlüssel
krueger	Selbstverbrennung
mario	Level Warp
montana	Alle Gegenstände
mpkfa	Unverletzbarkeit
nocapinmyass	Unverletzbarkeit ausschalten, wenn sie mit capinmyass eingeschaltet wurde
rate	Framerate
spork	200 Gesundheit
sterno	Grafische Spielerei
tequila	Doppelwaffen
voorhees	Kurze Unverletzbarkeit

Thomas Stumpf

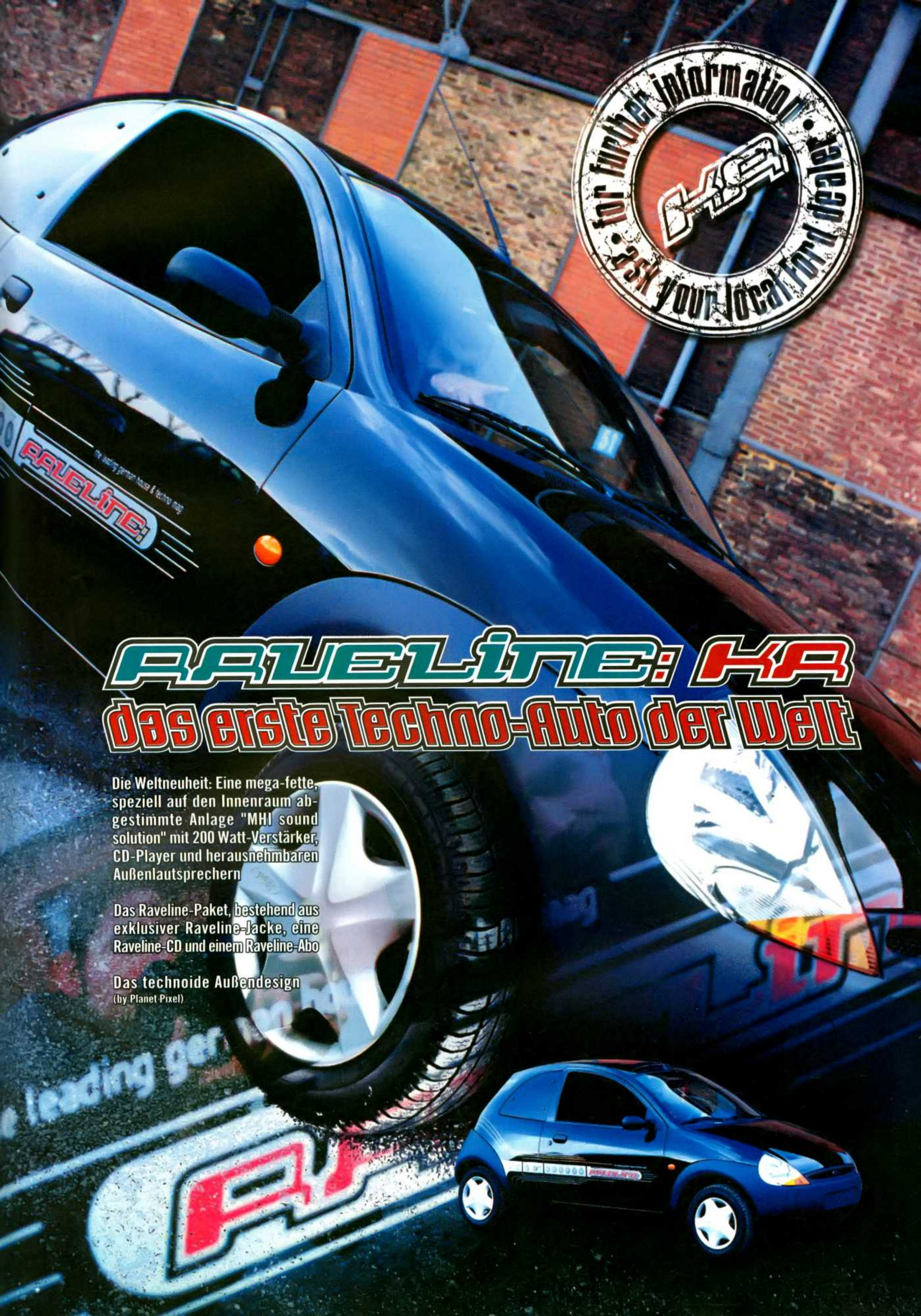


Schleichfahrt

Um Werte für Schiff und Ausstattung zu verändern, zählen Sie im Spiel im Laden/Speichern-Menü die Position des Spielstandes ab. Der oberste Spielstand entspricht der Datei „save0.des" im Unterverzeichnis \DAT\SAVE des Installationsverzeichnisses. Der zweite Spielstand entspricht „save1.des" usw. Laden Sie Ihr Savegame in einen Texteditor. Ob Sie das richtige Savegame editiert haben, sehen Sie in der zweiten Zeile der „.des"-Datei unter „[Global]", hier ist der Name angegeben. Ändern Sie die Zahlenwerte entsprechend dem unteren Text, um gewünschten Geldbetrag, Schiffstyp oder Ausrüstungsgegenstand zu ändern. Setzen Sie für xx/x die angegebenen Werte ein. Ein Beispiel: Um eine Maximum Impact II Gun zu bekommen, ändern Sie die im Abschnitt „[ShipMounting3]" den Zahlenwert hinter „model = „ in „3080" um. Um Torpedos oder den Booster zu erhalten, müssen Sie die angegebene Zeile (z.B. „Booster = 0") an gleicher Stelle eintragen, das heißt, um den Booster zu erhalten, müssen bei „[ShipMounting1]" unter der Zeile „engine =", die Zeile „Booster = 0" eintragen. Beachten Sie, daß die „type = x" und „side = x" nicht verändert werden dürfen, außerdem muß sich zwischen dem Ende eines Abschnitts („[Name]") und dem Anfang des nächsten eine Leerzeile befinden. Die in doppelten eckigen Klammern"[[]]" angegebenen Wörter sind nur Anmerkungen, die nicht übertragen werden dürfen. Fettgedrucktes muß im Savegame enthalten sein, Kursives kann enthalten sein.

Eintrag	Erläuterung
[[Anfang]]	
[Global]	
Name = Schleichfahrt	Name des Savegames
Credit = 1000000	Guthaben in $ (Dollar)
[[Weitere Zeilen]]	(Anmerkung)
[Ship]	U-Boottyp
type = 20xx	Für xx einsetzen: **49** für Hiob **50** für Gator **51** für Zorn **52** für Succubus
[ShipMounting0]	DEFE (Defense - Verteidigungs-systeme)
side = 0	
type = 3	
armor = 512x	Für x einsetzen: **1** für STEE (Steel Alloy Armor) **2** für CERA (Ceramic Armor) **3** für CARB (Carbon Armor) **4** für TITA (Titanium Armor)
nrs = 0	Zeile eintragen, um das NOIS (Noise Reduction System) zu erhalten
sensor = 614x	Für x einsetzen: **5** für SPY1 (Spy I) **6** für SPY2 (Spy II) **7** für SPY3 (Spy III) **8** für SPY4 (Spy IV)
buzzer0 = 0 *buzzer1 = 0* *buzzer2 = 0* *buzzer3 = 0* *buzzer4 = 0* *buzzer5 = 0* *buzzer6 = 0* *buzzer7 = 0*	Die buzzerx = 0 - Zeilen erwirken jeweils einen Buzzer, die maximale Anzahl ist 70 Buzzer, also buzzer69 = 0
fixer = 0	Diese Zeile eintragen, um den FIXE (Fixer) zu erhalten
[ShipMounting1]	GENE (Generator - Antrieb)
side = 0	
type = 4	
engine = 409x	Für x einsetzen: **7** für SMAL (Small Block) **8** für MEDI (Medium Block) **9** für BIGB (Big Block)
booster = 0	Diese Zeile eintragen, um den BOOS (Booster) zu erhalten
silator = 0	Diese Zeile eintragen, um den SILA (Silator) zu erhalten
[ShipMounting2]	TUR2 (Turm2 - Geschützturm 2)
side = 0	
type = 2	
model = 30xx	Für xx einsetzen: **73** für PLG1 (Plasma Gun I) **74** für PLG2 (Plasma Gun II) **75** für PLD1 (Plasma Death I) **76** für PLD2 (Plasma Death II) **77** für PLD3 (Plasma Death III) **78** für DOOM (Doom Mortar) **79** für MAX1 (Maximum Impact I) **81** für VEN1 (Vendetta I) **82** für VEN2 (Vendetta II) **83** für VEN3 (Vendetta III)
*software = 71*xx	Für xx einsetzen: *69* für TC16 (Torpedo Claw V1.6) *70* für TC21 (Torpedo Claw V2.1) *71* für TC36 (Torpedo Claw V3.6) *72* für PU10 (Punisher V1.0) *73* für PU14 (Punisher V1.4) *74* für PU22 (Punisher V2.2) *75* für ER08 (Eraser V0.8) *76* für ER10 (Eraser V1.0) *77* für ER14 (Eraser V1.4)
[ShipMounting3]	GUN (Gun - Geschütz)
side = 1	
type = 1	
model = 30xx	siehe unter [ShipMounting2]
[ShipMounting4]	TORP (Torpedo - Torpedosysteme)
side = 1	
type = 0	
model = 10xx	Für xx einsetzen: **25** für MAG1 (Magazin I) **26** für MAG2 (Magazin II) **27** für MAG3 (Magazin III) **28** für MAG4 (Magazin IV) **29** für REV1 (Revolver I) **30** für REV2 (Revolver II) **31** für REV3 (Revolver III) **32** für REV4 (Revolver IV)
torpedo0 = xx *torpedo1 = xx* *torpedo2 = xx* *torpedo3 = xx* *torpedo4 = xx* *torpedo5 = xx* *torpedo6 = xx* *torpedo7 = xx* *torpedo8 = xx* *torpedo9 = xx* *torpedo10 = xx* *torpedo11 = xx*	Die torpedox = xx - Zeilen erwirken jeweils einen Torpedo, die maximale Anzahl ist 12 Torpedos (mit REV4), also torpedo11 = xx ist die ein- bis zweistellige Nummer der Torpedoart. *1* für STA1 (Stanley I) *2* für STA2 (Stanley II) *3* für THR1 (Thresher Shark I) *4* für THR2 (Thresher Shark II) *5* für BUL1 (Bull Shark I) *6* für BUL2 (Bull Shark II) *7* für TIG1 (Tiger Shark I) *8* für TIG2 (Tiger Shark II) *9* für TIG3 (Tiger Shark III) *10* für MAN1 (Man Eater I) *11* für MAN2 (Man Eater II) *12* für HAMM (Hammerhead Shark) *13* für FLA1 (Flash Shark I) *14* für FLA2 (Flash Shark II) *15* für BIG1 (Big Bang I) *16* für BIG2 (Big Bang II) *17* für SUB1 (Subsonic I) *18* für SUB2 (Subsonic II) *19* für CLUS (Clusterbomb) *20* für LEE1 (Leech I) *21* für LEE2 (Leech II) *22* für TORC (Torch)
[ShipMounting5]	TUR1 (Turm 1 - Geschützturm 1)
side = 1	
type = 2	
model = 30xx	siehe unter [Ship-Mounting2]
software = 71xx	siehe unter [Ship-Mounting2]
[Defect]	Defekte (Schraubenschlüsselsymbol) Jeweiligen Wert auf 1.000000 ändern, um jeweiliges System 100% zu reparieren
Gun = 1.000000	GUN (Gun - Geschütz)
ToMa = 1.000000	TORP (Torpedo Magazine - Torpedomagazin)
FArm = 1.000000	ARMO (Front Armor - Vorderer Panzer)
LArm = 1.000000	ARMO (Left Armor - Linker Panzer)
RArm = 1.000000	ARMO (Right Armor - Rechter Panzer)
BArm = 1.000000	ARMO (Back Armor - Hinterer Panzer)
Tur1 = 1.000000	TUR1 (Turm 1 - Geschützturm 1)
Tur2 = 1.000000	TUR2 (Turm 2 - Geschützturm 2)
[[Weitere Zeilen]]	
[[Ende]]	

Felix Bünemann


for further information • ask your local Ford dealer
KA
RAVELINE: KA
das erste Techno-Auto der Welt
Die Weltneuheit: Eine mega-fette, speziell auf den Innenraum abgestimmte Anlage "MHI sound solution" mit 200 Watt-Verstärker, CD-Player und herausnehmbaren Außenlautsprechern
Das Raveline-Paket, bestehend aus exklusiver Raveline-Jacke, eine Raveline-CD und einem Raveline-Abo
Das technoide Außendesign
(by Planet Pixel)
RAVELINE
the leading german house & techno mag

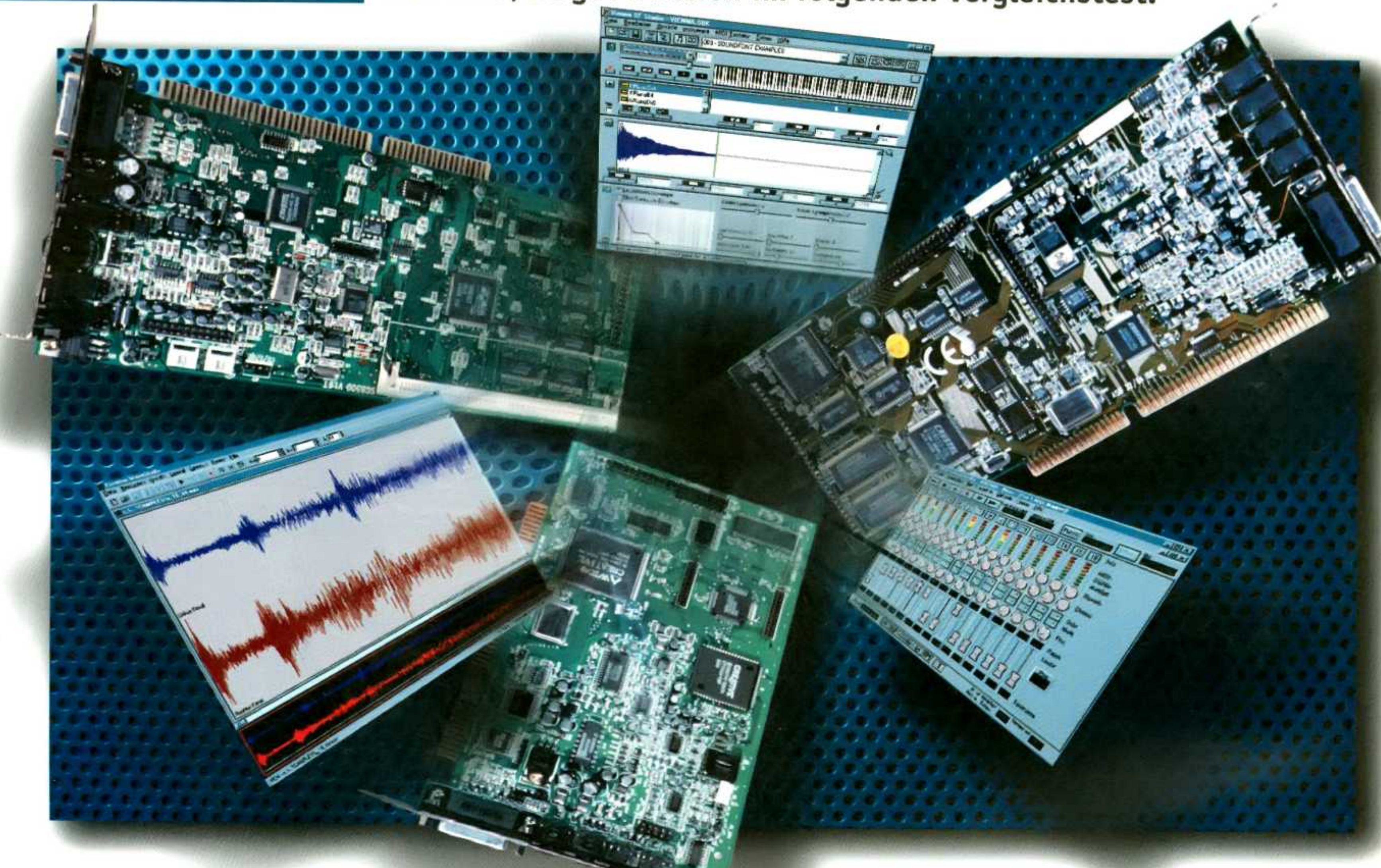
Der Hardware-Profi

Für PC Action schaut sich PC-Experte Kersten Mayer vom Redaktionsbüro Artifex die Computer von innen an: Sound- und Grafikkarten, Monitore, Festplatten, CD-ROM-Laufwerke und Joysticks untersucht der ausgebildete Diplom-Handelslehrer bis ins kleinste Detail. Artifex arbeitet nicht nur für PC Action, sondern auch für Zeitschriften wie FOCUS, Computer-BILD, PC Professionell, in'side online, Pl@net und PC Magazin.

Neue Wavetable-Soundkarten

64 STIMMIG

3D-Klang, digitale Anschlüsse und neuerdings 64 Stimmen bieten aktuelleste Soundkarten, die zu Preisen zwischen 99,- und 999,- Mark gehandelt werden. Welche Karten für Computer-Spiele tauglich sind, zeigt PC Action im folgenden Vergleichstest.



Für die Wiedergabe von MIDI-Dateien oder der Hintergrundmusik in Computerspielen wird eine Soundkarte mit Synthesizer benötigt. Hausmannskost bietet der in jeder Soundkarte standardmäßig vorhandene FM-Synthesizer OPL-3 von Yamaha. Dieser produziert Instrumentenklänge künstlich, indem Frequenzen erzeugt und mit Hüllkurven überlagert werden. In dem durch diese Frequenz-Modulation erzeugten Sound klingen die Instrumente bei weitem nicht so realistisch wie bei einem Wavetable-Synthesizer, bei dem die einzelnen Instrumente als kurze digitale Aufnahmen vorliegen und in unterschiedlichen Tonhöhen wiedergegeben werden. Typischerweise kann ein Wavetable-Synthie gleichzeitig bis zu 32 Stimmen abspielen, wobei viele neue Soundkarten sogar 64 Stimmen beherrschen. Computerspiele hören sich deshalb aber nicht besser an, denn deren Musik ist zur Zeit ausschließlich auf 32-stimmige Synthesizer ausgelegt.

Die Technik

Die Instrumentensamples liegen bei Wavetable-Synthesizern zumeist in komprimierter Form in einem ROM-Baustein vor. Je mehr Kapazität dieser Baustein besitzt, um so größere und damit bessere Instrumentenaufnahmen sind vorhanden. Zwar klingen Soundkarten mit einem MByte ROM bereits passabel, doch erst die Karten mit zwei oder vier MByte ROM wissen wirklich zu überzeugen. Bei manchen Karten ist darüber hinaus noch sogenanntes Sample-RAM vorhanden, in das weitere Instrumente geladen werden können. Ohne ein vollständiges und zu General-MIDI kompatibles Instrumentenset (auch Patch-Set genannt), das vor Beginn des Spiels in die Soundkarte geladen wird, nutzt das zusätzliche RAM in Spielen jedoch nichts. Soll Ihre Soundkarte mit RAM aufrüstbar sein, so achten Sie darauf, daß Ihr Händler auch die entsprechenden RAM-Module auf Vorrat hat. Am einfachsten ist es natürlich, wenn die Soundkarte SIMM- oder PS/2-SIMM-Module unterstützt. Ein Effektprozessor für Effekte wie Chorus, Flanger oder Reverb wertet die Musikwiedergabe hörbar auf und sorgt für zusätzlichen Realismus der Instrumentenklänge. Damit der Wavetable-Synthesizer auch mit DOS-Spielen anstandslos funktioniert, sollte die Soundkarte über eine hardwaremäßige MPU401-MIDI-Schnittstelle verfü-

gen. Möchten Sie weiterhin über das Internet telefonieren, so sollte die Soundkarte den Voll-Duplex-Betrieb beherrschen, damit ein gleichzeitiges Sprechen beider Teilnehmer möglich ist.

Schnittstellen

Seit rund zwei Jahren verfügen neue PCs über zwei Enhanced-IDE-Schnittstellen für insgesamt vier Geräte. Eine CD-ROM-Schnittstelle auf der Soundkarte ist daher nicht nur überflüssig, sondern birgt auch noch Probleme, wenn der zusätzliche IDE-Port nicht abgeschaltet ist. Lediglich bei zwei der getesteten Soundkarten wurde auf die CD-ROM-Schnittstelle verzichtet. Bei allen anderen läßt sie sich über einen Jumper abschalten, was bei den meisten Produkten bereits ab Werk voreingestellt ist.

3D-Sound

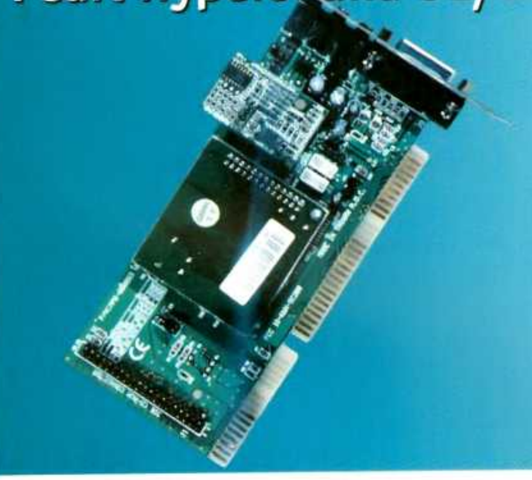
Ein bei fast allen Produkten anzutreffendes Schlagwort lautet "3D". Doch nur Soundkarten, an die sich auch vier Lautsprecher anschließen lassen, können die Ansprüche an einen Raumklang zumindest theoretisch erfüllen, wobei die Positionierung der Klänge noch recht willkürlich erscheint. Echten 3D-Sound wird es erst geben, wenn Spiele 3D-Positional-Audio-Rendering oder Microsofts Direct Sound3D unterstützen, das diesen Sommer fertiggestellt sein soll.

Die Installation

Achten Sie vor dem Einbau darauf, daß die CD-ROM-Schnittstelle der Soundkarte abgeschaltet ist, sofern sie nicht benötigt wird. Da der interne Verstärker von Soundkarten meist von mäßiger Qualität und das Klangbild oftmals verfälscht ist, sollten Sie diesen ebenfalls deaktiveren, was über einen Jumper auf der Karte geschieht. Weiterhin sollten Sie darauf achten, daß keine alten Soundkarten-Treiber unter Windows 95 installiert sind. Starten Sie Windows hierzu im abgesicherten Modus. Auf diese Weise bekommen Sie im Gerätemanager auch wirklich alle Treiber angezeigt, die sich auf Ihrem System befinden.

Dank Plug and Play erkennt Windows 95 heute die meisten Soundkarten automatisch, leitet selbständig die Treiber-Installation ein und verteilt freie Ressourcen wie Interrupts, DMA-Kanäle und I/O-Adressen. Spiele, die sich direkt von Windows 95 aus starten lassen, laufen mit diesen Einstellungen in der Regel problemlos. Bei Programmen, die nur im exklusiven DOS-Modus laufen, müssen Sie jedoch oftmals eine zusätzliche DOS-Installation durchführen. Achten Sie darauf, daß die Soundkarte bei beiden Betriebssystemen identische Resourcen verwendet, da anderenfalls Konflikte vorprogrammiert sind.

Pearl Hypersound 32/1 Wave



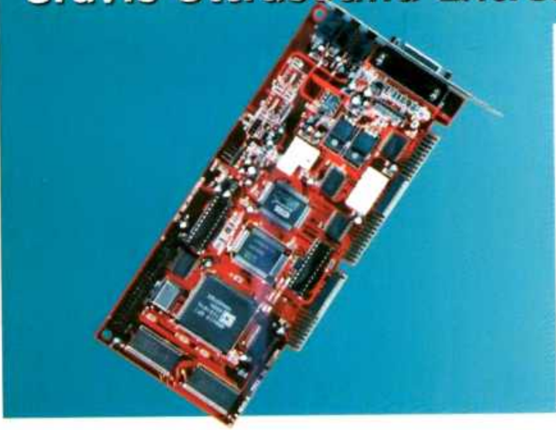
Die **Hypersound 32/1 Wave** besteht aus einer **Soundblaster Pro-kompatiblen** Soundkarte mit einem 3D-Modul zur Verbreiterung der **Stereobasis** sowie einem **winzigen Wavetable-Modul**, das über ein MByte Instrumentendaten verfügt. Den mangelhaften internen Verstärker sollten Sie vor dem Einbau über den entsprechenden Jumper abschalten, danach klingen Soundeffekte **relativ gut und unverzerrt.** Das Klangbild des Wavetable-Synthesizers ist **noch befriedigend,** wenn auch das Instrumentenset teilweise **schlecht aufeinander abgestimmt** ist und die Bässe reichlich dünn ausfallen. Für Hintergrundmusik in einem Spiel ist der Synthesizer jedoch **ausreichend.** Mit einem Preis von nur **99,- Mark** besitzt die **Hypersound 32/1 Wave** ein **ausgezeichnetes Preis-Leistungsverhältnis,** auch wenn höhere Ansprüche nicht erfüllt werden können. Erwähnenswert ist außerdem die anstandslose Installation der Karte unter DOS sowie unter Windows 95.

Ensoniq Vivo 90



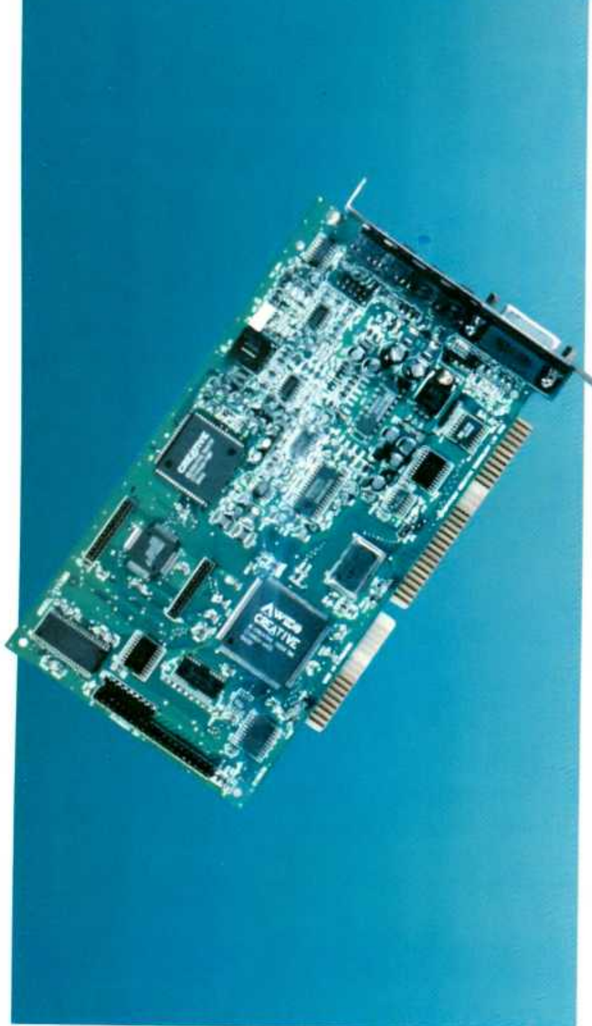
Vom Synthesizer-Hersteller **Ensoniq** stammt die neue Soundkarte **Vivo 90.** Der eingesetzte Wavetable-Synthesizer **OTTO32** bezieht die Instrumentendaten aus einem MByte ROM und unterstützt **keine zusätzlichen Effekte** wie Chorus und Reverb. Entsprechend durchschnittlich fällt hier auch die Wiedergabe von MIDI-Dateien aus. Sofern Sie alte Soundkartentreiber aus Windows 95 entfernt haben, funktioniert das Plug and Play anstandslos - andernfalls ist eine mühevolle Fehlersuche notwendig. Für Spiele unter DOS müssen Sie die Soundblaster-Variablen in der Startdatei "Autoexec.bat" noch manuell eintragen. Für den moderaten Preis von **199,- Mark** erhalten Sie eine einfache Wavetable-Soundkarte, die für Spiele eine **ausreichende Klangqualität** liefert, jedoch keine höheren Ansprüche erfüllen kann.

Gravis Ultrasound Extreme



Anders als alle anderen Soundkarten von **Gravis** besitzt die **Ultrasound Extreme** einen zusätzlichen Prozessor von **ESS** und ist somit voll kompatibel zur **Soundblaster Pro.** Für den Ultrasound-Modus stehen standardmäßig ein MByte RAM zur Verfügung, das sich auf zwei MByte RAM erweitern läßt. Im Ultrasound-Modus werden wiederum Instrumente aus einem rund **fünf MByte** großen Set geladen. Damit erreicht die Karte bei **MIDI-Musik** eine **gute Wiedergabequalität.** Auch bei dieser Soundkarte kommen Sie nicht umhin, die verwendeten Systemressourcen der Karte für einige Spiele von Hand einzurichten, was erfreulicherweise diesmal **ohne Probleme** und **bequem unter Windows 95 funktioniert.** Für **349,- Mark** erhalten Sie eine Soundkarte, die zwar nicht die besten Ergebnisse bei der MIDI-Wiedergabe liefert, jedoch **für Spiele bestens geeignet** ist.

Creative Labs Soundblaster AWE 64/AWE 64 Gold



Die neue **AWE 64** ist deutlich kompakter als die AWE 32 und findet nun auch in engen PC-Gehäusen Platz. Dem neuen Layout ist leider auch der **RAM-Steckplatz** für handelsübliche **SIMM-Module** zum Opfer gefallen, so daß Sie jetzt auf **spezielle Module** des Herstellers zurückgreifen müssen, die sich laut Creative Labs aber preislich im Rahmen der SIMM-Module bewegen sollen. Geblieben ist der **Wavetable-Synthesizer EMU8000,** der weiterhin für die Erzeugung von **32 Wavetable-Stimmen** sorgt. Um auf insgesamt 64 Wavetable-Stimmen zu kommen, hat sich **Creative Labs** etwas Besonderes einfallen lassen: Unter Windows 95 können Sie nämlich einen softwaremäßigen Synthesizer installieren, der **weitere 32 Stimmen** mit Hilfe der **CPU** des Rechners erzeugt. Das kostet natürlich Rechenzeit, wodurch insbesondere die wenigen Actionspiele für Windows 95 - wie zum Beispiel Hellbender von Microsoft - drastisch langsamer laufen. Der **Software-Synthesizer** verwendet die **Waveguide-Technologie,** die das Klangverhalten der Instrumente über Algorithmen den natürlichen Vorbildern anpaßt und hierdurch für einen guten Klang sorgt. Mit Prozessoren von **AMD** und **Cyrix** funktioniert der Software-Synthesizer momentan noch nicht - **Creative Labs** arbeitet jedoch an einem Update. Unter DOS liefert der **EMU8000** eine durchschnittliche Wiedergabe, was an dem auf ein MByte begrenzten ROM liegt. Immerhin sorgen die **Effekte** wie **Chorus** und **Reverb** für ein verbessertes Klangbild. Für die **MIDI-Schnittstelle** müssen Sie unter DOS wie beim Vorgängermodell einen Treiber laden, weshalb es mit einigen wenigen Spielen zu Problemen kommen kann. Dies fällt bei der **AWE 64** jedoch kaum ins Gewicht, da fast alle Spiele AWE-Karten direkt unterstützen. Weiterhin sind **512 Kbyte RAM** vorhanden, die sich auf bis zu **8 MByte** erweitern lassen. Die **AWE 64 Gold** verfügt außerdem über einen **SPDIF-Anschluß** sowie über **vier MByte RAM,** die auf **12 MByte** erweitert werden können. Der Gold-Version liegen außerdem nachladbare, zwei und vier MByte große Instrumentensets bei, wodurch auch die Wiedergabe unter DOS hörbar aufgewertet wird. Insgesamt besitzen die beiden Karten mit **329,- bzw. 449,- Mark** ein gutes Preis-Leistungsverhältnis, bieten für Spiele jedoch wenig neue Features. Ein Umstieg von einer AWE 32 auf die AWE 64 ist daher nicht angebracht, zumal Besitzer der AWE 32 den **Software-Systhesizer** für rund **50,- Mark** nachträglich kaufen können.

Adlib ASB64 Wave Pro 4D



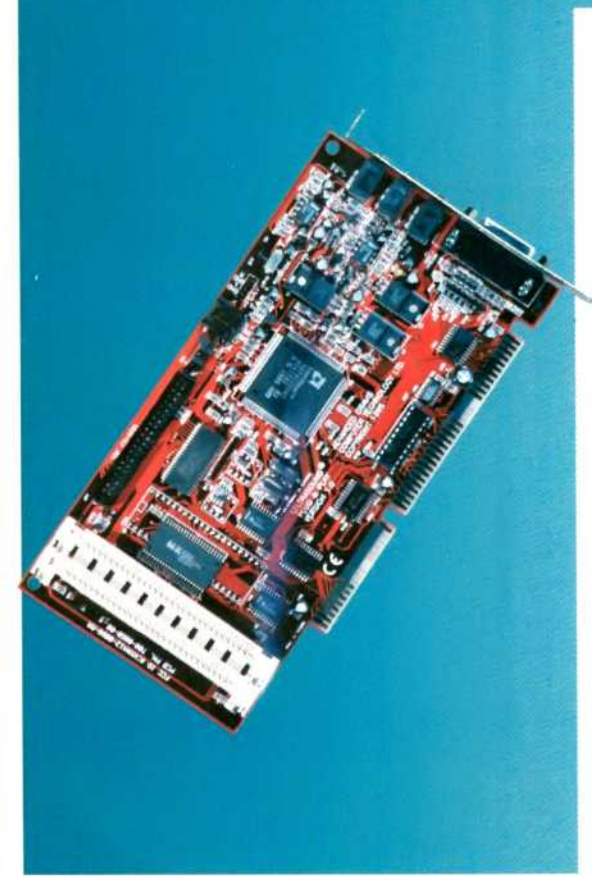
Nachdem es in der Vergangenheit recht still um den **Soundkartenpionier Adlib** wurde, meldet sich die Firma gleich mit mehreren interessanten Produkten zurück. Zum Test traf jedoch nur die **ASB64 Wave Pro 4D** rechtzeitig ein. Diese ist mit einem **32-stimmigen Wavetable-Synthesizer** von **Dream** mit **vier MByte ROM** inklusive **Effektprozessor** ausgestattet und spielt Musikstücke in der gewohnt **exzellenten Qualität** ab. Der Name der Karte suggeriert zwar einen 64-stimmigen Synthesizer, geboten werden jedoch **nur** die üblichen **32 Stimmen.** Die Karte kann weiterhin mit vier MByte RAM aufgerüstet werden, wofür Sie allerdings ein **besonderes RAM-Modul** von **Adlib** verwenden müssen. Die Anschlußmöglichkeit von vier Lautsprechern verspricht echten **3D-Sound** mit Spielen, die **Direct Sound3D** unterstützen. Aber auch die Pseudo-3D-Wiedergabe auf den vier Lautsprechern ist bereits sehr realistisch, auch wenn Sie bei der **ASB64 keine Einflußmöglichkeiten** auf die **3D-Effekte** oder das Klangbild haben. Mit einem Preis von **249,- Mark** ist die Karte bei der gezeigten Leistung ein echtes **Schnäppchen** und erhält damit den **Preistip der Redaktion.**

Turtle Beach Pinnacle



Die **High-End-Karte Pinnacle** von **Turtle Beach** wurde zur digitalen Klangverarbeitung für anspruchsvolle Anwender entwickelt. So steht z. B. unter DOS keine Emulation der üblichen Spielestandards zur Verfügung. **MIDI-Dateien** spielt die Pinnacle **in einer bisher bei Soundkarten nicht gehörten Qualität:** Verantwortlich hierfür ist ein neuer **32-stimmiger Synthesizer** von Keyboard-Hersteller **Kurzweil.** Zur Klangerzeugung stehen **zwei MByte ROM** zur Verfügung, während das **RAM** auf bis zu **48 MByte** ausgebaut werden kann. **Effekte** wie **Hall** und **Chorus** lassen sich **individuell für jede der 32 Stimmen** einstellen. Optional gibt es ein **149,- Mark** teures **SPDIF-Modul** zum Anschluß externer digitaler Geräte. So bietet die **999,- Mark** teure Karte musikalisch ambitionierten Anwendern einen **exzellenten Synthesizer** sowie **semiprofessionelles Sampling.** Spieler hingegen werden zwar an dem Synthesizer ihre Freude haben, benötigen jedoch zur Ausgabe von digitalen Effekten von Spielen **eine zusätzliche Soundkarte.**

Gravis Ultrasound PnP



Plug and Play verspricht eine problemlose Installation unter Windows 95. Das ist zwar häufig auch der Fall, allerdings nur, wenn zuvor alle alten Treiber aus Windows 95 entfernt wurden - andernfalls kommt es zu Problemen, wie sich bei der Installation der neuen **Ultrasound** zeigt. Ein Problem hierbei ist der **recht hohe Bedarf an Ressourcen.** Viele DOS-Spiele laufen zudem mit den Standardeinstellungen der Karte nicht. Unter Windows 95 lassen sich diese Einstellungen nicht verändern, so daß diese unter DOS **manuell geändert** werden müssen. Mit anderen Worten: Beim Einsatz von Windows 95 eignet sich die Karte nicht für den DOS-Mode, sondern kann **nur in der alten DOS-Version** vernünftig eingesetzt werden, die Sie - sofern vorhanden - über den Bootmanager von Windows 95 zu Beginn des Systemstarts aufrufen müssen. Die **Ultrasound PnP** ist unter DOS ohne Treiber **zu keinem (!) Soundkarten-Standard kompatibel.** Erst der Aufruf mehr oder weniger komplexer Treiberprogramme erzeugt eine Soundblaster- oder GM-Emulation, wobei sich die **MIDI-Qualität** mit diesen Treibern **noch in einem befriedigenden Rahmen** bewegt. Haben Sie für die Karte **zwei SIMM-Module** mit wahlweise bis zu **acht MByte RAM** parat, so kann die Ultrasound PnP endlich ihre Vorteile ausspielen. Aus einem rund fünf MByte großen Patchset werden die jeweils benötigten Instrumente nachgeladen, so daß zwei MByte RAM eigentlich völlig ausreichen. Ultrasound-Karten bieten darüber hinaus den Vorteil, die digitalen Soundeffekte auf bis zu 16 separaten Kanälen auszugeben, ohne daß die CPU zusätzlich belastet wird. Aufgrund der etwas **komplizierten Installation** sollten Sie zu dieser **249,- Mark** teuren Karte nur dann greifen, wenn Sie mit den Systemressourcen Ihres Computers vertraut sind. Empfehlenswert ist dann auch die Anschaffung von zwei SIMM-Modulen mit einem MByte Kapazität für etwa **50,- Mark.** Die **299,- Mark** teure **Pro-Version** der Karte verfügt bereits über 512 KByte RAM und wird daher von Anfang an von den meisten Spielen unterstützt.

Guillemot Maxisound 64



Die **Maxisound 64** der französischen Firma **Guillemot** spielt MIDI-Stücke über einen **64-stimmigen Wavetable-Synthesizer** von Dream ab. Neben diesem eher für Musiker relevanten Feature bietet die **Maxisound 64** auch Optionen, die besonders in Computerspielen zum Tragen kommen: Zunächst besticht der **Wavetable-Synthesizer** durch seine **sehr guten Instrumente,** die zusätzlich mit **Hall, Chorus** und **Reverb** unterlegt sein können. Neben diesen Effekten beherrscht die Karte eine **eindrucksvolle 3D-Wiedergabe,** wobei sich bis zu vier Lautsprecher anschließen lassen. Auch wenn die Zuordnung der Soundeffekte eines Spiels auf die einzelnen Kanäle noch mehr oder weniger **willkürlich** erfolgt, so vermittelt die Karte doch schon einen guten Eindruck davon, wie sich echter **Surroundsound** in Spielen anhören wird. Unter Windows 95 können Sie das Klangbild über einen **3-Band-Equalizer** verändern oder die Räumlichkeit der 3D-Effekte manipulieren. Startet ein Spiel direkt von Windows 95 aus, so bleiben diese Einstellungen wirksam. Optional können Sie ein **16 MByte** großes **PS/2-SIMM-Modul** für **eigene Samples** auf der Karte betreiben. Neben so viel Lob nun doch noch eine Einschränkung: Auch der Verstärker dieser Karte neigt zum **Verzerren** und **Rauschen** und sollte daher vor dem Einbau abgeschaltet werden. Die **329,- Mark** teure Grundversion ist die optimale Lösung für Spieler. Die **Empfehlung der Redaktion** erhält jedoch die für **419,- Mark** angebotene Variante **Maxisound 64 Home Studio:** Diese bietet erweiterte **Effekte,** ein MIDI-Kabel für externe MIDI-Geräte sowie Unterstützung für **Harddiskrecording mit bis zu acht Spuren.**

Ausblick

Leider waren bei Redaktionsschluß zahlreiche angekündigte Produkte noch nicht lieferbar. Wir werden jedoch die Testergebnisse zu einem späteren Zeitpunkt in der Hardwarereferenzliste der PC Action bekanntgeben. Diamond liefert beispielsweise demnächst eine Karte mit der Bezeichnung Monster Sound aus, die eine Reihe von Besonderheiten aufweist. So wird die Monster Sound die erste Soundkarte für den PCI-Bus ein und bis zu 24 Audioströme abmischen können, ohne die CPU des Rechners zu belasten. Der Nachteil hierbei: Diese Karte ist nicht mehr kompatibel zum Soundblaster-Standard. Viele Spielehersteller - darunter Lucas Arts, Interplay oder die Westwood Studios - haben jedoch angekündigt, die Monster Sound direkt zu unterstützen. Dank 3D-Positional-Audio-Rendering und der Unterstützung von Microsofts DirectSound3D sowie der Anschlußmöglichkeit von vier Lautsprechern verspricht die Karte mit entsprechenden Spielen echten 3D-Sound. Der Preis für die Monster Sound beträgt voraussichtlich 350,- Mark.

Eine preiswerte Karte wird von Adlib erwartet: Für rund 100 Mark soll die MSC32 Wave PnP einen mit nur 512 KByte ROM bestückten Wavetable-Synthie bieten, wobei die Karte nicht mit zusätzlichem RAM oder einem Wavetable-Modul aufgerüstet werden kann. Kompatibilität zur Soundblaster Pro ist gewährleistet, und für Spiele ist ein hardwaremäßiges MPU-401-Interface zum Ansprechen des MIDI-Synthesizers vorhanden.

Schließlich arbeitet der deutsche Hersteller Terratec bereits seit geraumer Zeit an der EWS 64. Diese High-End-Karte wird mit Dream-Synthesizer geliefert und kann mit bis zu 64 MByte RAM bestückt werden. Die Instrumente können mit Effekten wie Chorus, Flanger oder Reverb unterlegt werden. Mittels 3D-Audio-Rendering können Töne virtuell im Raum plaziert und auf bis zu vier Lautsprechern ausgegeben werden. Die Karte besitzt neben den üblichen Anschlüssen einen digitalen Eingang sowie zwei digitale Ausgänge im SPDIF-Format, die alle über ein Panel ausgeführt sind, das sehr praktisch in einen freien 5,25-Zoll Schacht des Rechners eingebaut wird. Damit Sie die professionellen Möglichkeiten auch richtig ausnutzen können, hat Terratec ein besonderes Gewicht auf die Entwicklung leistungsfähiger Software gelegt. Die Karte ist kompatibel zu allen wichtigen Standards und daher auch bestens für Computerspiele geeignet. Angeboten wird das Wunderwerk ab Mai zu einem Preis von 899,- Mark. Für Einsteiger wird Terratec mit der Base 1 ab April eine Karte für unter 100,- Mark anbieten, die mit Features wie 3D-Sound, Wavetable-Anschluß, Vollduplex und MPU-401-Interface ausgestattet ist.

Kersten Mayer

Wavetable-Soundkarten Teil 1

Hersteller	Adlib	Creative Labs	Creative Labs	Ensoniq	Gravis	Gravis
Produkt	ASB 64 Wave Pro 4D	Sound Blaster AWE 64	Sound Blaster AWE 64 Gold	Vivo 90	Ultra Sound PnP	Ultra Sound PnP Pro
Info	J&W, (0 61 51) 86 45-00	Creative Labs, (0 89) 99 28 71-0	Creative Labs, (0 89) 99 28 71-0	Soundware, (0 60 74) 89 15-0	Profisoft, (05 41) 12 20 65	Profisoft, (05 41) 12 20 65
Preis	249,- Mark	329,- Mark	449,- Mark	199,- Mark	249,- Mark	299,- Mark
Synthesizer	Dream 9233	Emu 8000	Emu 8000	Ensoniq Otto 32	AMD Interwave	AMD Interwave
Sound-ROM	4 MByte	1 MByte	1 MByte	1 MByte	1 MByte	1 MByte
Effektprozessor	ja	ja	ja	nein	ja	ja
Anzahl der Stimmen	32	32 (64 unter Win95)	32 (64 unter Win95)	32	32	32
3D-Effekte	Anschluß von 4 Lautsprechern	3D-Stereo-Enhancement, 3D-Positional-Audio-Rendering	3D-Stereo-Enhancement, 3D-Positional-Audio-Rendering	–	–	–
Vollduplex-Betrieb	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Sound-RAM vorhanden (erweiterbar bis)	0 (4 MByte) über Modul	512 kByte (8 MByte) über Modul	4 Mbyte (12 MByte) über Modul	–	0 MByte (8 MByte) über SIMMs	512 kByte (8 MByte) über SIMMs
Audioeingänge	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic in	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic
Audioausgänge	2 x Line out	Speaker, Line out	SPDIF, RCA (Line out)	Line out	Line out	Line out
Waveblaster-Interface	nein	nein	nein	nein	nein	nein
MPU-401-Interface	ja	über Treiber	über Treiber	ja	über Treiber	über Treiber
CD-ROM-Schnittstelle	ja	ja	nein	nein	ja	ja
maximale Sampling-Rate	48 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz	48 kHz	48 kHz	48 kHz
Kompatibilität	Adlib, SB Pro, GM, GS	Adlib, SB Pro, GM, GS, MT 32	Adlib, SB Pro, GM, GS, MT 32	Adlib, SB, GM, GS, MT32	Ultrasound beim Einsatz von RAM, über Treiber SB und GM	Ultrasound, über Treiber SB und GM
verfügbare DMA-Kanäle	0, 1, 3	1,5	1,5	0, 1, 3	1, 3, 5, 6, 7	1, 3, 5, 6, 7
verfügbare IRQs	5, 7	5	5	2, 5, 7, 9, 1, 15	5, 7, 9, 10, 11, 12, 15	5, 7, 9, 10, 11, 12, 15
verfügbare I/O-Adressen Soundblaster	220	220	220	220	220 bis 260	220 bis 260
verfügbare I/O-Adresse MIDI-Interface	330	330	330	320, 330, 340, 350	330	330
Software	Audio Rack, Cakewalk Express	Audio Rack, Orchestrator Plus, Web Phone, Vienna SoundFont Studio	Audio Rack, Orchestrator Plus, Web Phone, Vienna SoundFont Studio, 4 MB SoundFont-Bank	Cakewalk Express, Audio Rack	Audio Rack, Calkewalk Express, Sound Forge, Internet Phone	Audio Rack, Calkewalk Internet Phone
sonstige Besonderheiten/ weiterer Lieferumfang	mit Modem-Modul erweiterbar	Mikrofon, MIDI-Kabel, Wahl der Ressourcen eingeschränkt	Mikrofon, MIDI-Kabel, Wahl der Ressourcen eingeschränkt	–	Hardware-Mixing von 16 digitalen Kanälen, Wahl der Ressourcen unter Win95 stark eingeschränkt	Hardware-Mixing von 16 digitalen Kanälen, Wahl der Ressourcen unter Windows 95 stark eingeschränkt
Eignung der Karte für Computerspiele	88% PC Action Preis-Tip	80%	85%	75%	62%	76%

das heft zum hören

Bei ME/Sounds gibt's wieder Watt satt: 19 starke Stücke – vom Who-Klassiker bis zum Krupps-Knaller, von „My Generation" bis zur Musik der Generation X. Und das alles auf einer CD. Dazu: die coolsten Konzerte, die heißesten Stories & alle wichtigen CD-Kritiken. Ab sofort in ME/Sounds. Für 7,80 Mark überall am Kiosk.

NEU

19 Songs auf der Platte zum Heft. Mit dabei:
The Who
Krupps
John Taylor
Tiamat
Tonic
Luna Luna
Ramshackle
Phonoroid
Tubes
Heinz Aus Wien
Jonny Lang
Placebo
X-Rated
Herwig Mitteregger
Zhané
NuYorican Soul
Lady Go! Diva
The Jinxs
Pat Metheny/ Charlie Haden



Wavetable-Soundkarten Teil 2

Hersteller	Gravis	Guillemot	Guillemot	Pearl	Turtle Beach
Produkt	Ulta Sound Extreme	Maxisound 64	Maxisound 64 Homestudio	Hypersound 32/1 Wave	Pinnacle
Info	Profisoft, (05 41) 12 20 65	Guillemot, (02 11) 33 80 00	Guillemot, (02 11) 33 80 00	Pearl, (0 76 31) 3 60-0	M3C, (0 30) 7 85-60 66
Preis	349,- Mark	339,- Mark	419,- Mark	99,- Mark	999,- Mark
Synthesizer	ICS 1614	Dream	Dream	QDSP	Kurzweil
Sound-ROM	–	4 MByte	4 MByte	1 MByte	2 MByte
Effektprozessor		nein	ja	nein	ja
Anzahl der Stimmen	32	64	64	32	32
3D-Effekte	–	Anschluß von 4 Lautsprechern	Anschluß von 4 Lautsprechern	SRS 3D-Effekt	–
Vollduplex-Betrieb	ja	ja	ja	ja	ja
Sound-RAM vorhanden (erweiterbar bis)	1 MByte (2 MByte) über Chip	0 KByte (16 MByte) über PS/2-SIMM	0 KByte (16 MByte) über PS/2-SIMM	–	0 KByte (48 MByte) über PS/2-SIMM
Audioeingänge	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic	Mic, Digital in, Line in, Aux in
Audioausgänge	Line out (Verstärker abschaltbar)	2 x Speaker (Verstärker abschaltbar)	2 x Speaker (Verstärker abschaltbar)	Speaker	Digital out, Line out
Waveblaster-Interface	nein	ja	ja	ja	ja
MPU-401-Interface	ja	ja	ja	ja	2 x MPU-401
CD-ROM-Schnittstelle	ja	ja	ja	ja	ja
maximale Sampling-Rate	48 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz	48 kHz
Kompatibilität	Adlib, SB Pro, GM, Ultrasound	Adlib, SB Pro, GM, GS	Adlib, SB Pro, GM, GS	Adlib, SB Pro, GM	GM, GS
verfügbare DMA-Kanäle	0, 1, 3, 5, 6, 7	0, 1, 3	0, 1, 3	0, 1, 3	–
verfügbare IRQs	5, 7, 11, 12, 15	5, 7, 9, 10, 11	5, 7, 9, 10, 11	5, 7, 9, 10, 11	5, 7, 9, 10, 11, 12, 15
verfügbare I/O-Adressen Soundblaster	220 bis 260	220 bis 2E0	220 bis 2E0	220, 230, 240, 250	–
verfügbare I/O-Adresse MIDI-Interface	300 bis 330	300, 310, 320, 330, 340, 360	300, 310, 320, 330, 340, 360	300, 310, 320, 330	310 bis 330
Software	Audio Rack, Calkewalk Express, Sound Forge, Internet Phone	Quartz Master SE, Internet Phone, Audio Rack, Cakewalk Express	Internet Phone, Audio Rack, Cakewalk Express	Audio Rack	Audio Rack, Orchestrator Plus, Wave SE II
sonstige Besonderheiten/ weiterer Lieferumfang	Hardware-Mixing von 16 digitalen Kanälen, voll Soundblaster-kompatibel	–	Midi-Kabel, Effektprozessor, 8-spuriges Harddiskrecording	–	CD-ROM-Audiokabel, SPDIF-Interface optional, 145,- Mark
Eignung der Karte für Computerspiele	80%	90%	94% PC ACTION EMPFEHLUNG	70%	60%

REFERENZKLASSEN

Auf dem neuesten Stand befindet sich unsere Produkt-Übersicht aller wichtigen Hardware-Komponenten für PC-Spieler. Die Referenzklassen sind hilfreich für den nächsten Einkauf und lassen das eigene System zu Hause richtig einordnen.

Monitore

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Multisync P750 (17")	NEC	1.999,-	Dez 96	94%
Diamond Pro 87 TXM (17")	Mitsubishi	1.728,-	Dez 96	92%
Flex Scan T57S (17")	EIZO	1.999,-	Dez 96	91%
Absolute Spitzenklasse				
Highscreen 17D (17")	Vobis	1.399,-	Dez 96	87%
Multiscan 20 sfII (20")	Sony	2.899,-	Dez 96	87%
2185XE (21")	CTX	2.299,-	Dez 96	86%
Spitzenklasse				
Multiscan 17sfII (17")	Sony	1.599,-	Dez 96	82%
Oberklasse				
Syncmaster 17GLsi (17")	Samsung	1.699,-	Dez 96	78%
Studioworks 78T (17")	Goldstar	1.399,-	Dez 96	77%
17 MVX Pro2 (17")	Hitachi	1.198,-	Dez 96	77%

3D-Grafikkarten

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung 3D	(2D)
Referenzklasse					
Monster 3D	Diamond	449,-	Jan 97	96%	(-)
Righteous 3D	Orchid	499,-	Jan 97	96%	(-)
Apocalypse 3D	Videologic	380,-	Jan 97	90%	(-)
Absolute Spitzenklasse					
3D Blaster PCI	Creative Labs	449,-	Jan 97	85%	(78%)
Spitzenklasse					
Mystique	Matrox	399,-	Jan 97	80%	(89%)
Oberklasse					
3D Expression PV2TV	ATI	329,-	Jan 97	76%	(84%)
3D Turbo PC2TV	ATI	499,-	Jan 97	57%	(81%)
Mittelklasse					
Victory 3D	Elsa	329,-	Jan 97	63%	(81%)
Stealth 3D 2000	Diamond	299,-	Nov 96	63%	(81%)
Media 3D	Miro	349,-	Nov 96	60%	(78%)

2D-Grafikkarten

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Lightspeed 128 Video	STB Systems	340,-	Sep 96	94%
Grafix Star 600	Videologic	299,-	Sep 96	92%
Spitzenklasse				
Gala Vision 64	Gala Multimedia	199,-	Sep 96	80%
Oberklasse				
Silverstone	Pine	120,-	Sep 96	79%
Winner 1000 Trio/V	Elsa	298,-	Sep 96	76%
Powergraph 64 V	STB Systems	215,-	Sep 96	76%
Mittelklasse				
Graphics Blaster MA302	Creative Labs	299,-	Sep 96	66%
9 FX Motion 331	Number Nine	369,-	Sep 96	66%
Phantom 64	Genoa	150,-	Sep 96	60%

EIDE-CD-ROM-Laufwerke

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Spitzenklasse				
DR-A19X	Pioneer	285,-	Nov 96	76%
FX1200	Mitsumi	320,-	Nov 96	73%
Oberklasse				
CSD-88-EE	Sony	200,-	Nov 96	62%
Mittelklasse				
FX810T	Mitsumi	210,-	Nov 96	58%
CDR-1400	NEC	249,-	Nov 96	56%
GCD-580B	Goldstar	200,-	Nov 96	53%
XM-5602B	Toshiba	200,-	Nov 96	52%
BCD 739	Pearl	189,-	Nov 96	50%

SCSI-CD-ROM-Laufwerke

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Oberklasse				
PX-83CS	Plextor	650,-	Nov 96	66%
CDR-1410	NEC	349,-	Nov 96	61%

Soundkarten mit Wavetable-Synthesizer

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung für Spiele	Musik
Referenzklasse					
Maxi Sound 64 Homestudio	Guillemot	419,-	Mär 97	94%	85%
Maxi Sound 64	Guillemot	339,-	Mär 97	90%	82%
Maestro 32/96	Terratec	499,-	Mär 97	90%	82%
Absolute Spitzenklasse					
ASB 64 Wave Pro 4D	Adlib	249,-	Mär 97	88%	80%
Tropez Plus	Turtle Beach	499,-	Mär 97	87%	81%
Soundblaster AWE 64 Gold	Creative Labs	449,-	Mär 97	85%	85%
Spitzenklasse					
Soundscape Elite	Ensoniq	399,-	Mär 97	81%	82%
Ultra Sound Extreme	Gravis	399,-	Mär 97	80%	72%
Soundblaster AWE 64 Gold	Creative Labs	329,-	Mär 97	80%	83%
Oberklasse					
Maxi Sound 32 Wave FX	Guillemot	249,-	Mär 97	78%	65%
TBS 2001	Turtle Beach	329,-	Mär 97	77%	66%
Ultrasound PnP Pro	Gravis	299,-	Mär 97	76%	64%
Vivo 90	Ensoniq	199,-	Mär 97	75%	65%
Hypersound 32/1 Wave	Pearl	99,-	Mär 97	70%	40%
Mittelklasse					
Ultrasound PNP Pro	Gravis	249,-	Mär 97	62%	43%
Pinnacle	Turtle Beach	999,-	Mär 97	60%	95%

Joysticks

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Absolute Spitzenklasse				
Eagle Max	Actlab (Profisoft)	99,-	Mär 97	88%
Firebird 2	Gravis	149,-	Nov 96	86%
Spitzenklasse				
Squadron Commander	Quick Shot	149,-	Nov 96	84%
F-15E Talon	Suncom	119,-	Nov 96	84%
F-16 FLCS	Thrustmaster	289,-	Nov 96	84%
F-16 Combat Stick	CH Products	139,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
Thunderbird	Gravis	99,-	Nov 96	78%
Acemaster 18 MX-830	Saitek	79,-	Nov 96	76%
PC Terminator	Logic3	89,-	Nov 96	74%
SV 241 PC Flight Force Pro	Interact	69,-	Nov 96	72%
PC Dominator	Logic3	79,-	Nov 96	72%

Gamepads

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Gamepad Pro	Gravis	59,-	Nov 96	96%
Spitzenklasse				
Team Sports Set (2 Pads)	Gravis	199,-	Nov 96	84%
PC Powerpad Pro	Interact	49,-	Nov 96	84%
Megapad XII	Saitek	35,-	Nov 96	84%
Hurricane	Joysoft	120,-	Nov 96	80%
PC Master Pad	Logic3	40,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
PC Explorer Pad	Logic3	35,-	Nov 96	78%
Thunderpad	Logitech	39,-	Nov 96	74%
Dread	Alfa Data	39,-	Nov 96	72%
PC Powerpad	Logic3	25,-	Nov 96	70%

Lenkräder und Pedale

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
F1-Sim	Zye (Profisoft)	549,-	Mär 97	96%
Formula T2 (L+P)	Thrustmaster	239,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Pro Pedals (P)	CH Products	190,-	Nov 96	85%
Spitzenklasse				
Grand Prix 1 (L)	Thrustmaster	179,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
Pedals (P)	CH Products	120,-	Nov 96	78%
Multi Gamestation (L+P)	Pearl	89,-	Nov 96	70%

3D Controller

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
SpaceOrb 360	Spacetec	89,-	Nov 96	90%
Spitzenklasse				
Wingman Warrior	Logitec	149,-	Nov 96	82%
Oberklasse				
Sidewinder 3D	Microsoft	110,-	Nov 96	78%

Schubregler mit Waffenkontrollsystem

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
F-16 TQS	Thrustmaster	309,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Pro Throttle	CH Products	199,-	Nov 96	88%
Spitzenklasse				
Throttle	CH Products	139,-	Nov 96	84%

Oberklasse				
Mark II Weapon Control System	Thrustmaster	229,-	Nov 96	78%
PC Flight Force FCS (PC Action Preis-Tip)	Interact	79,-	Nov 96	70%

V34 Plus Modem

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
OfficePorte 33.6 (PC Action Empfehlung)	Microcom	333,-	Jan 97	94%
Microlink 33.6TQV	Elsa	359,-	Jan 97	93%
RalleyCom 336 (PC Action Preis-Tip)	Computime	249,-	Jan 97	93%
Sportster Voice 33.6	US Robotics	348,-	Jan 97	90%
Absolute Spitzenklasse				
Supra Express 336e Sp	Diamond	379,-	Jan 97	88%
Multi Modem ZDX33.6	Multitech	279,-	Jan 97	86%
Spitzenklasse				
V.34 3314 TVQE extern	Pearl	179,-	Jan 97	84%

Aktivlautsprecher

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Mediamate Computer Speaker	Bose	598,-	Feb 97	93%
MA-20	Roland	450,-	Feb 97	92%
MA-8	Roland	179,-	Feb 97	91%
Absolute Spitzenklasse				
YST-M20 DSP	Yamaha	169,-	Feb 97	87%
SAM 45A	Quadral	229,-	Feb 97	87%
Dynamic Soundwave 240 3D (PC Action Preis-Tip)	Trust	79,-	Feb 97	85%
MM45	Magnat	199,-	Feb 97	85%
Spitzenklasse				
SRS-PC71	Sony	200,-	Feb 97	84%
Wavemaster 240	Escom	79,-	Feb 97	82%
Oberklasse				
Creative Speakers SBS 380	Creative Labs	149,-	Feb 97	78%
Dynamic 180 Watt Aktiv	Pearl	129,-	Feb 97	75%
Soundsystem PS-56	Typhoon	79,-	Feb 97	74%
YST-M5	Yamaha	99,-	Feb 97	74%
SRS-PC51	Sony	120,-	Feb 97	74%
SB 280	Logic3	199,-	Feb 97	74%
SV 732 Aerospace Extreme	Datalux	79,95	Feb 97	72%
Highscreen AX-1000	Vobis	69,-	Feb 97	71%

Mittelklasse				
Dynamic Soundwave 20	Trust	39,-	Feb 97	69%
SB 225	Logic3	69,-	Feb 97	66%
SRS-PC21	Sony	55,-	Feb 97	65%
Creative Speakers CS 100	Creative Labs	39,-	Feb 97	60%
Soundbooster-Konsole	Pearl	99,-	Feb 97	60%
Unterklasse				
Soundsystem PS-102	Typhoon	29,-	Feb 97	56%
SV 810 Sound Link	Sound Link	59,95	Feb 97	54%

Subwoofersysteme



Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Acoustimass MM Speaker System	Bose	1700,-	Feb 97	96%
Absolute Spitzenklasse				
SB 300	Logic3	399,-	Feb 97	88%
SV 725 Aerospace Beta	Sound Link	249,-	Feb 97	88%
Spitzenklasse				
MM60	Magnat	299,-	Feb 97	84%
Oberklasse				
Dynamic Soundwave 1000 3D	Trust		Feb 97	78%

Subwoofer

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
SAM-SUB 100 WS	Quadral	498,-	Feb 97	92%
Absolute Spitzenklasse				
YST-MSW10	Yamaha	249,-	Feb 97	85%

DIE KLASSIFIZIERUNG

Referenzklasse ....ab 90%
Absolute Spitzenklasse85% - 89%
Spitzenklasse ......80% - 84%
Oberklasse ....70% - 79%
Mittelklasse ....60% - 69%
Unterklasse ....bis 59%

PC ACTION PREIS-TIP: Der Preis-Tip der Redaktion geht an das Produkt mit dem besten Preis-Leistungsverhältnis.

PC ACTION EMPFEHLUNG: Die Empfehlung der Redaktion steht für die jeweils leistungsstärksten Produkte einer Gruppe.

SPIELEINDEX



Unzertrennlich von seinem PC und dem Internet-Rollenspiel Meridian 59 zeigte sich Alexander Geltenpoth während des Umzug der Redaktion in die neuen Büros. Für eventuelle Übergriffe seitens der Umzugs-Spedition hatte sich Alex kurzzeitig in seine Lieblingskluft geworfen.

Boah, ey: Ein X-Wing in Nürnberg. Halb-Jedi und Imperium-Bruzzler Christian Müller ließ sich diese Gelegenheit natürlich nicht entgehen und stieg ehrfürchtig in das riesige 1:2-Modell(!). Nur gut, daß gerade keine TIE-Fighter vorbeikamen...

Christian Müller

„Da soll sich noch einer auskennen, mitten in der ganzen Star Wars-Euphorie veröffentlicht Lucas Arts nicht etwa X-Wing vs. TIE-Fighter. Nein, mit Outlaws wird jetzt erstmal im Wilden Westen geballert."

Christian Bigge



„Kaum wurde die 3DFX-Karte gesichert, wabert auch schon die Rennspiel-Welle. Von mir aus kann das jetzt ruhig so weitergehen, wie es mit Formel 1 und Moto Racer begonnen hat."

Herbert Aichinger

„Neuerdings scheinen sich viele Entwickler verpflichtet zu fühlen, auch den PC mit mehr Jump & Run-Spielen zu beglücken. Wenn die dann so aussehen wie Pandemonium, soll es mir recht sein."

Alexander Geltenpoth

„Im Westen nichts Neues?! Zumindest an den C&C-Fans geht die allgemeine Strategie-Flaute in diesem Monat vorüber. An das Dauervakuum der Rollenspiele möchte ich gar nicht erst denken."

IN LETZTER MINUTE



The Need for Speed 2

The Need for Speed 2

THE NEED FOR SPEED 2

Wieder stellt Electronic Arts ein ganzes Rudel PS-protzender Traumautos an den Start. Reichlich Power braucht auch der Rechner, der dem Nachfolger des erfolgreichen Rennspiels den Startschuß geben will. Anstatt vorgerenderter Kurse heizt man nun durch echtzeitberechnete 3D-Landschaften mit 32.000 Farben, und die kosten Kraft.

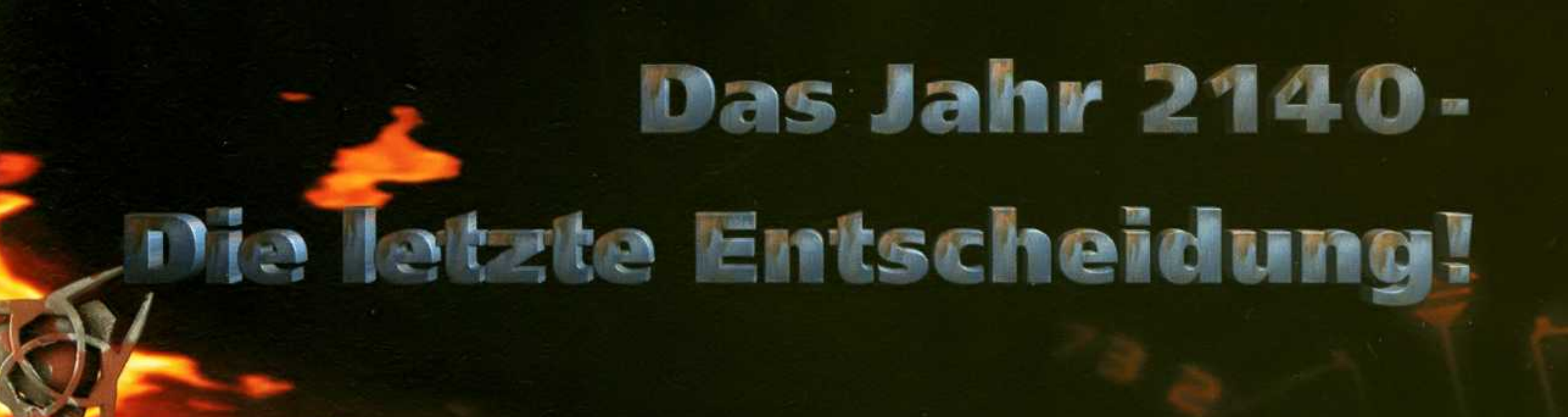
X-WING VS. TIE-FIGHTER



Zum Redaktionsschluß lautete der Veröffentlichungs-Termin des ersten Spiels von Lucas Arts kleiner Star Wars-Trilogie noch auf Anfang Mai. Bleibt es dabei, können wir Ihnen in der nächsten Ausgabe über die spannenden Netzwerk-Raumkämpfe in den Redaktionsräumen berichten. Unsere Rebellen-Uniformen und Sturmtruppen-Helme liegen jedenfalls schon bereit.

AUßERDEM...

Spieletips zu Theme Hospital, C&C Der Gegenangriff, Outlaws, Comanche 3 u.v.m.


Das Jahr 2140 -
Die letzte Entscheidung!




EARTH
2140

Der Joker gewinnt immer

~~ab DM 399,-~~

ab DM 279,-
(2 MB SGRAM)

unverbindliche Preisempfehlung

MATROX
MYSTIQUE

Die komplette 3D Entertainment und Multimedia Solution für zu Hause

- MGA-1064SG Chip
- 64-Bit Technologie
- PCI Bussystem mit Busmastering
- 2 oder 4 MB SGRAM Basisboard
- 2 MB aufrüstbar auf 4 MB SGRAM
- Bildwiederholfrequenzen bis zu 200 Hz
- TrueColor bei 1280 x 1024 mit 4 MB
- Beschleunigtes 3D-Hardware-Texture-Mapping bis 25 Millionen Texels
- Top Windows Performance mit über 20 Power-Features
- Überragendes Full Screen & Full Motion Video durch X und Y Interpolation
- Rekordverdächtige DOS Performance aufgrund 32-Bit VGA Core

Zusätzlich neue 3D Spiele, Software MPEG Player & 3D Web Browser auf CD-ROM:















Matrox Electronic Systems GmbH: Inselkammerstr. 8, D-82008 Unterhaching, Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Hotline: 089-61 44 74 33, BBS/Mailbox: 089-614 00 91, Compuserve: GO MATROX